Totalmente compatível com o D20 System

JOGO GRÁTIS · SISTEMA DAEMON · PARTE FINAL

DragonSlayer

ROLE PLAYING GAME

Dragon's Bride
a chegada do vilão!

Artes Marciais
27 talentos e
5 armas para Monges

Relíquias de Brachian
os Heróis da Estrela e seus artefatos

Minauros
os meio-minotauros de Arton

Insanidade
quando os heróis enlouquecem

ANO I • No. 02 • R$ 6,90
ISSN 1808-1584

Manobras avançadas de combate

MAESTRIA EM ARMAS

Primeira Aventura
Campanha Oficial
Relíquias de Brachian
O Forte do Leão
JÁ NAS BANCAS!

editora
manticora

EXPEDIENTE

A revista **DragonSlayer nº 02**, é uma publicação mensal da **Editora Manticora.**

ISSN: 1808-1584

Equipe Editorial:
Fabio Akio Fugikawa
Gisele Roth Saiz
J. M. Trevisan
Marcelo Acerbi Wendel
Marcelo Cassaro
Ricardo Acerbi Wendel
Rogério Saladino

Jornalista responsável:
Gisele Roth Saiz
MTB: 42.105/SP

Direção de arte e projeto gráfico:
Fabio Akio Fugikawa

Ilustradores:
André Freitas, Celso Mathias, Eduardo Francisco, Julio César Leote, Leonel Domingos, Rod Reis, Ronaldo Barata, The Well e Erica Awano (capa)

Redação, Administração e Publicidade:
Rua Augusta, 976 - 2º andar
Cerqueira César
São Paulo - SP - CEP: 01304-001
Fone/Fax: (11) 3257-5103
editora@manticora.com.br
www.manticora.com.br

Planejamento de Circulação em Bancas
EdiCase - Soluções para Editores
www.edicase.com.br
Tel.: (11) 3772-4303

Distribuição Exclusiva em Bancas
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Impressão e acabamento:
Gráfica Parma

Atenção: A DragonSlayer não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Manticora. É proibida a reprodução das aventuras, personagens e nomes publicados nesta edição sem prévia autorização. Todas as ilustrações originais usadas aqui pertencem à Manticora Editora e Produções Gráficas Ltda. As opiniões expressas nos artigos publicados nesta edição são de responsabilidade dos

Uma Nova Campanha!

O RPG é um jogo, um passatempo criativo que cativa crianças, jovens e adultos. Um meio de manter viva a imaginação que, vez ou outra, ameaça nos abandonar frente à dura realidade do mundo moderno.

Mas nem todo mundo pensa assim. E, para falar a verdade, nem tem obrigação de pensar.

É normal que as pessoas culpem o que não entendem e o que há de mais estranho por acontecimentos que estão além de seu próprio controle. Já aconteceu com a literatura, com o teatro, com o cinema, com a música... não é de se surpreender que isso venha a acontecer com o RPG.

Este tipo de fato, porém, acontece por culpa da ignorância. E esse sintoma só pode ser combatido com uma coisa: esclarecimento.

Passar horas ou dias mandando e-mails raivosos para fóruns e listas de discussão não resolve nada. Responder com preconceito ou conjecturas de protestos massivos também não.

O que pode fazer a diferença é cada um divulgar nosso hobby de maneira saudável e instrutiva. Se seus professores falam mal do jogo, mostre a eles como o RPG pode ser útil na sala de aula. Se você tem amigos com pais que os proíbem de jogar, explique a eles as vantagens que o jogo traz ou chame um jogador adulto (e, teoricamente, mais responsável) para falar por você. Evite cenários e sistemas mais polêmicos quando estiver perto de menores de idade, idosos ou pessoas sensíveis que não fazem a menor idéia que os vampiros do seu jogo lutam para reaver sua humanidade, e não para matar os outros. Mantenha os temas adultos somente entre adultos.

O importante é tomarmos medidas simples para que, aos poucos, mal-entendidos envolvendo o RPG deixem de acontecer. É evitar comportamentos apocalípticos ou alarmistas, que venham a ter exatamente o efeito contrário ao que se pretende, gerando atenção negativa.

Preocupe-se em se divertir com seu sistema predileto, mas de forma responsável.

De nossa parte, nos preocupamos apenas em produzir mais material de qualidade para que ainda mais pessoas possam conhecer o RPG...

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS 4
Paladinos, cartas e o Grimório de Jade

REVIEW 8
Complete Book of Eldritch Might, World's Largest Dungeon, Warcraft

CLÁSSICOS 12
Dark Sun

EXPLORAÇÃO 24
Grande Carvalho, o refúgio das dríades

ARTES MARCIAIS 28
Lutas milenares nos Reinos de Moreania

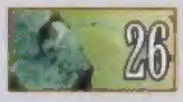
NOVA RAÇA 38
Minauros, os meio-minotauros de Arton

PRIMEIRA AVENTURA 50
Prelúdio da mega campanha Relíquias de Brachman

LABORATÓRIO DO DR. CARECA 6
Por que odeio monstros estúpidos

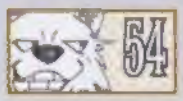
SIR HOLLAND 11
A estréia do atrapalhado cavaleiro

INSANIDADE 14
Regras para personagens muito loucos


DEEPGATE 26
Santira, a fundadora

CHEFE DE FASE 37
Um fogo fátuo brilhante

MAESTRIA EM ARMAS 40
Agora elas também têm nível


DRAGON'S BRIDE 54
Nosso herói enfrenta um misterioso inimigo

Nossos cumprimentos, roladores de dados do Brasil. Sou o Paladino, guerreiro sagrado e respondedor de cartas e e-mails da Dragão Bra...

— Paladino! Se liga!

— Ah, é... verdade, agora me lembro... revista nova... DragonSlayer... você com rabo de gatinho...

— GATA! Orelhas e cauda de gata, tenha dó! É o meu visual Moreau para fazer parte dos Reinos de Moreania, nosso cenário oficial.

— Pra mim parece algum cosplay sem-vergonha.

— Você não toma jeito, sempre pessimista. Não fica feliz porque agora estamos em uma revista muito mais bonita? Não gosta da armadura nova?

— Até gostei, mas esse negócio de matar dragões... já viu o Nível de Desafio do bicho?

— Já. Bem maior que seu Q.I.

— Justament... EEE!!

MAIS AÇÃO!!!

Saudações, Trio Tormenta e Equipe D20 Saga! Já tivemos Ação!!!, que tem sido uma grande força para tornar o D20 System disponível para muitos jogadores (eu, por exemplo) sem precisar comprar livros caros ou importados. Agora eu soube que sua antiga editora não deve mais fazer materiais de Ação!!! porque o jogo passou para a Manticora. Como é isso?

Abraço, e que vocês tenham uma carreira de muita Ação!!!

Felipe M. Ribeiro, Curitiba/PR

Agradecemos por seus votos, Felipe (mas eu aqui preferia menos ação, e mais sossego...).

Em sua primeira versão, o livro básico Ação!!! trazia regras básicas para aventuras no mundo moderno, compatíveis com a Licença Open Game — o sistema de RPG mais popular do mundo. Como você apontou, ele foi preparado para comportar o máximo em conteúdo, mas por um preço muito mais baixo. Esta edição ainda é comercializada pela Talismã, podendo ser encontrada facilmente em livrarias especializadas, eventos e em ocasionais relançamentos. No entanto, é verdade que a editora não anunciou mais nenhum título nem matérias compatíveis com o jogo.

Embora o primeiro livro básico contenha todas as mecânicas básicas, ele é pobre em ambientação e também em ilustrações — sendo assim um pouco difícil e não muito atraente para grupos iniciantes. Por isso, estamos preparando aqui na Manticora um novo manual básico, com mais de 50 imagens coloridas e inéditas, e capítulos adicionais. Por exemplo, o novo Ação!!! apresenta seis cenários completos no mundo moderno, alguns baseados em materiais conhecidos, como Invasão, Clube Masquerade e Chimera.

O novo manual oferece material extra, mas suas regras continuarão exatamente as mesmas. Portanto, mesmo enquanto o novo livro básico não vem, a DragonSlayer estará fornecendo material compatível com Ação!!! — que poderá ser utilizado tanto pelos usuários do manual antigo, quanto por aqueles que tiverem o novo.

— Eu vi os desenhos novos, estão show de bola! Não dá até vontade de virar personagem do mundo moderno, ser herói de ação?

— Claro, especialmente porque não tem dragão.

— Há... olha, Palada, tem dragão sim. No capítulo "Criaturas". Não viu o filme Reino de Fogo?

— Ô DIACHOI

PRIMEIRA AVENTURA

Não entendi ainda esse novo jogo de vocês, Primeira Aventura. Se ele é baseado na Licença Aberta do D&D, por que não tem todo o material de *D&D*? Ele é uma versão resumida de *D&D*, como o antigo *First Quest*?

Primeiro Cavaleiro, e-mail

Quando inventamos o Ação!!!, conseguimos reunir em um único livro todo o material básico da Licença Aberta de *D20 Modern* — o jogo oficial de aventura no mundo moderno da Wizards of the Coast.

No entanto, não podemos fazer o mesmo com *Dungeons & Dragons*. Embora este jogo também tenha uma Licença Aberta (permitindo a outros autores e editoras produzir material com suas regras), *D&D* é muito maior, muito mais vasto que *D20 Modern*. Não poderíamos reunir nem mesmo suas regras básicas em um livro básico barato e acessível.

Então, buscamos inspiração no antigo *D&D* básico da Grow, lançado no Brasil no início da década de 90. Seus personagens avançavam até o 5º nível, com uma seleção mais limitada de armas, armaduras, magias e monstros.

Usamos também novas regras para classes genéricas, que apareceram no oficial importado *Unearthed Arcana*: em vez das 11 classes de *D&D*, temos apenas o Combatente, o Conjurador e o Especialista. São altamente customizáveis, oferecem muito mais liberdade que as classes tradicionais: você pode ter um bárbaro capaz de realizar um Ataque Furtivo, um bardo que luta Artes Marciais, um feiticeiro capaz de Destruir o Mal...

Espero que tenha também um paladino com muitas graduações em Esconder-se!

— Palada, acho que não tem problema o Primeira Aventura ter regras apenas até 5º nível. Porque você não chega nem no segundo...

Escreva para a DragonSlayer! Nós capturamos os dois paladinos da outra revista, agora eles estão aqui respondendo suas cartas, então aproveite! (Mas matar dragão que é bom, necas...)

DragonSlayer, Editora Manticora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
editora@manticora.com.br

UM NOVO COMEÇO EM TEMPOS TURBULENTOS

Saudações aos meus velhos conhecidos de outra revista! Escrevo para transmitir meus votos de boa sorte nesta nova empreitada. O RPG sempre teve uma trajetória lenta e difícil desde os anos 90. Fatos marcantes feriram em vários momentos a imagem de nosso hobby tão querido...

Mas, teimosos, continuamos firmes em nossos "sonhos" de aventura. E, por esse motivo, os encontro aqui, em novo endereço, de cara nova, porém com a mesma gana de antes, buscando novidades, tentando enriquecer o mundo de todos os RPGistas.

Espero a mesma qualidade de sempre nestas novas páginas, continuando o caminho seguido desde a triássica *Dragão Dourado*, passando pela *Dragon* original e posteriormente pelo título que levaram às bancas por mais de dez anos.

Outro fato é agora a criação, tornando-se uma "concorrente" com nome e história de peso. Aqui eu levanto a dúvida: uma revista não é somente um título, mas as pessoas que trabalham nela. Sua alma é formada pelos redatores, colaboradores e, claro, editores! Todos apaixonados por aquilo que realizam mês a mês. É este o grupo de fatores necessário para obter o sucesso com qualquer título ou publicação.

Com sorte, a "capa" foi deixada aos cuidados de novas — e encarecidamente espero — mãos, competentes para manter o nível da publicação, sem regionalidades ou infantilidades de uma lista de discussão da Internet. Que resulte apenas em competição saudável no universo de RPG, trazendo melhorias e boas divulgações deste jogo em nosso país.

José Dario Nunes Júnior, Produtor Editorial e "RPGista" veterano, email

JD Nunes, velho de guerra! Agradecemos muito, muito mesmo, pelos votos de confiança. É verdade que durante dez anos a *Dragão Brasil* foi um bom navio, que agora está em outras mãos — mas trouxemos conosco o mais importante: a tripulação e a carga! E, como disse o capitão Jean-Luc Picard, "ainda tem muitas letras no alfabeto"...

— Letras no alfabeto?! Como assim? Paladino, que bobagem você tá falando?

— É referência ao *Jornada nas Estrelas*.

— Ah tá. Seu nerd!

UM DRAGÃO POR DIA

Boas-vindas à DragonSlayer! É muito bom ver uma nova publicação de RPG aparecendo nesse mercado em que a gente precisa matar um dragão por dia, e dois no domingo.

Te cuida, Vermithrax Pejorative*! DragonSlayer tá no pedaço!

*— citação obrigatória do filme "Dragonslayer: O Matador de Dragões". Voltamos à nossa programação normal :)

Claudio Pozas
http://welcome.to/pozas

Falaí, Pozas! Parabéns por sua premiação como ilustrador! Mas bom, sobre esse papo nada a ver de matar dragões...

— Paladino, você sabe muito bem, um dia destes vai ter que enfrentar o bicho.

— Aí, NINGUÉM me perguntou se eu queria mudar de classe! Eu não sou mata-dragão! Não tenho os pré-requisitos!

— E por acaso você tinha requisito pra ser paladino? Fala sério!

TEM HOBBITS AQUI?

Parabéns pela nova revista e esperamos que ela dure muitas eras! Além disso, esperamos algum material/matérias para o Sistema Coda e *Senhor dos Anéis RPG*. Neste caso, se precisarem de ajuda, estamos bem dispostos.

Vinicius Moes (minasmorgul)
Coordenador do site Minas Morgul
(www.underworld.com.br/minasmorgul)
Juazeiro do Norte/CE

Agradecemos muito pelos votos de sucesso e oferta de ajuda, bom Vinicius. DragonSlayer trata exclusivamente de D20 System e jogos compatíveis, como Primeira Aventura, *D&D*, Ação!!! e outros.

No entanto, autores e editoras de quaisquer outros sistemas, cenários e jogos podem contar com nossa Arena Central, um caderno especial exclusivo para "astros convidados". Isso também vale para o Sistema Coda e *SdA RPG*. Nossa sugestão é que entrem em contato com as editoras ou representantes de seus jogos favoritos.

— Puxa, tomara que isso aconteça. Eu adoro *Senhor dos Anéis*, li os livros umas dez vezes!

— Hã?! Tem livro?

— PALADINO! QUE BLASFÊMIA! VOCÊ NUNCA LEU *O SENHOR DOS ANÉIS*?!!

— Se quer saber, nem acabei o *Livro do Jogador D&D* ainda...

TORMENTA

Saudações de Arton, heróis da revista DragonSlayer! Aqui fala um humilde paladino de Khalmyr, Deus da Justiça, e venho aqui garantir que a justiça seja feita.

Devo dizer que minha divindade patrona está bastante aborrecida com a partida dos autores de *Tormenta*, que abandonaram suas terras natais e agora trilham novas paragens. O que é esse novo lugar, Moreania? Qual sua ligação com *Tormenta*? A DragonSlayer ainda terá material de campanha para Arton?

Eu e outros devotos do Panteão esperamos que nosso velho mundo não seja esquecido, e que ainda tenhamos novos adversários, aventuras e desafios. Que a justiça de Khalmyr esteja com vocês, e mantenham-se longe de Nimb!

Taar Holsmith, paladino de Khalmyr, SP/SP

Reinos de Moreania é o cenário oficial da DragonSlayer. Trata-se de um novo continente no mesmo mundo de Arton, formado por uma porção principal — a Ilha Nobre — e uma profusão de ilhas menores. Sua história completa foi apresentada na DragonSlayer nº 1.

Os navegantes da Ilha Nobre descobriram Arton há poucos anos. Tratados comerciais e rotas marítimas estão sendo estabelecidas, permitindo que personagens de ambos os cenários circulem livremente. Assim, qualquer material para Reinos de Moreania também será automaticamente compatível com *Tormenta*, e vice-versa.

Os livros oficiais de *Tormenta D20* são publicados pela Editora Jambô, que já trouxe os novos *Guia do Jogador* e *Guia do Mestre*. Esta revista será mais concentrada em Moreania, mas também vai apresentar materiais inéditos de Arton. Confira, por exemplo, os meio-minotauros desta edição.

— Eu gostei MUITO de passar para Moreania. Gostei principalmente deste novo talento. Herdeira do Gato.

GRIMÓRIO DE JADE

LEONEL DOMINGOS

BURRICE MONSTRUOSA

(OU POR QUE ODEIO MONSTROS ESTÚPIDOS, COMBATES DESMIOLADOS E ENCONTROS ALEATÓRIOS)

Odeio monstros desmiolados. Pronto. Falei. E não quero dizer no sentido aventuresco de ser. Algo do tipo "quando jogo, todos os meus guerreiros odeiam monstros e desejam banilos para o Abismo o mais rápido possível". Não é por aí. Odeio esse tipo de monstro como Mestre mesmo.

Conheço gente que adora. Alguns Mestres com quem convivi e joguei eram capazes de bolar aventuras inteiras olhando meia dúzia de fichas do finado *Monstrous Compendium* (o avô do *Manual dos Monstros* que conhecemos atualmente). Hoje em dia não sei exatamente como funciona, mas na época em que me iniciei no AD&D esse era o procedimento padrão tomado por um Mestre despreparado que se via obrigado a mestrar porque ninguém ousava se candidatar a arrivar a tarefa. Eu, por outro lado, nunca consegui fazer isso. Para ser sincero, nunca fui muito apto a sequer entender as fichas de monstros.

Outra coisa que sempre me deu arrepios são os Encontros Aleatórios. O conceito é simples: enormes tabelas contendo monstros diversos e números correspondentes para cada um. Assim, se temos 20 monstros, é só rolar 1d20, olhar a tá

la e fazer com que apareça no caminho dos intrépidos e desavisados aventureiros o monstro indicado. É um jeito de acabar com o tédio da viagem entre uma cidade e outra e, ao mesmo tempo, dar uma força para os Mestres que têm o costume de se perder no meio da aventura. De minha parte, sempre achei isso muito chato.

E aí o rapazinho de amarelo na última fileira pergunta com brilho nos olhos:

"Se você odeia monstros, então o que diabos tinha nas suas aventuras, hein?"

E, com o sorriso sarcástico que só um cientista maluco consegue manter no rosto por mais de 30 segundos sem parecer ridículo, eu respondo:

"Vilões."

As pessoas costumam afirmar de maneira insistente que o Sistema D20 (e principalmente *Dungeons & Dragons*) se baseia no princípo filosófico conhecido como "bater, bater, socar, mutilar, destruir e, quando acabar, bater, bater e socar de novo". Tudo bem. Não sou hipócrita o suficiente para dizer que isso não tem uma ponta de verdade. Uma boa ponta. Mais ou menos do tamanho da ponta de iceberg que afundou o Titanic (decretando a morte do Leonardo Di Caprio, para a felicidade da comunidade masculina). Porém, como no caso do iceberg citado há pouco, existe muito mais para se ver além da superfície.

Jogadores gostam de combates com monstros (hordas de orcs com o mesmo Q.I. do George Bush, de preferência) pelo simples fato de que vencer os monstrengos representa superar um desafio. E, cá entre nós, existe coisa mais desafiadora que um Personagem do Mestre (NPC) tão inteligente quanto os jogadores, com mais recursos que eles e capaz de bolar planos ainda mais mirabolantes que o esquema tático da seleção de futebol da Holanda na Copa do Mundo de 74?

O que é mais satisfatório: frustrar os planos de um necromante maligno ou trucidar um dragão com paralisia cerebral (já que ninguém lembra o quanto os bichos são inteligentes) no final de uma masmorra? O que é mais emocionante: vencer um pequeno exército mercenário que vem atacando de modo sistemático e eficiente as vilas de um reino ou massacrar uma tribo de orcs que apareceu sabe-se lá de onde para azucrinar a vida dos personagens?

Ninguém é obrigado a concordar comigo nem tenho a pretensão de que isso aconteça, mas nas duas perguntas que fiz acima, prefiro com certeza a primeira alternativa. É sempre mais recompensador quando você sabe que seu inimigo pode ser tão ou mais perigosos que você. E não porque é mais poderoso, mas por poder ser tão ou mais inteligente.

Dar porrada até que é legal, mas ainda acho que mais vale um tirano sanguinário na mão do que dois tarrasques voando.

A BALADA DO RPGISTA SOLITÁRIO

No passado, tive a oportunidade fantástica de participar de um convenção de RPG em Belo Horizonte. Foram cinco dias em que pude divulgar (junto com o autor Leonel Caldela) o vindouro romance *Tormenta – O Inimigo do Mundo* (com direito a leitura dos três primeiro capítulos), falar dos projetos futuros, conversar com a galera, tomar cerveja e, principalmente, tirar as dúvidas do pessoal.

Uma das perguntas que me fizeram, porém, se destacou entre as demais. Um rapaz queria saber como um jogador de RPG, tido como nerd, fã de quadrinhos e que não sabe falar de qualquer outra coisa a não ser desses assuntos, deve fazer para arranjar uma namorada.

Antes de dar meu parecer sobre o assunto, é bom acabar com um mito logo de cara: não é o RPG que faz com que a molecada não arranje garotas. É a idade mesmo. É normal que na adolescência o cara se sinta feio, desajeitado, tímido, deprimido. Não sou eu quem está dizendo isso. Qualquer psicóloga dessas que vão em programas femininos exibidos à tarde iria dizer a mesma coisa. É tudo uma questão de fase. No mais tardar aos 18 anos, você acaba mandando todo mundo "pra ponta de Sigil" (aviso do colunista ignorante: sendo uma cidade em forma de rosca, Sigil não tinha ponta) e percebe que é tão bom ou até melhor que os carinhas que passaram o colegial inteiro jogando futebol e comprando roupas de marca no shopping. Como dizia minha avó: "cada panela tem sua tampa".

De qualquer modo, aqui vão alguns conselhos pra quem já passou dos 18 (ou dos 20, ou dos 30...) mas ainda continua nessa fase:

- Na hora de se arrumar para um encontro, deixe de lado aquela sua camisa do Arquivo X. A série era boa, mas ninguém mais assiste aquilo. Muito menos a garota *style* que você quer co....nhecer.

• Leve-a para ver um filme em evidência. De preferência que esteja concorrendo ao Oscar. Ou que tenha ganho o Oscar recentemente. Diabos, pode até ter perdido o Oscar por pouco. Se tiver o Di Caprio ou o Brad Pitt no elenco, melhor ainda. Pode ser que ela se frustre por não ter o galã de Hollywood por perto e se contente com você mesmo.

• Se ela perguntar o que você gosta de fazer, diga que gosta de ler. Só não diga que lê RPG. Prefira algo como "leio de tudo". Isso passa um ar de intelectual. Além do mais, não vai ser mentira. Tenho certeza que você realmente lê de tudo. Tudo de *Forgotten*, tudo de *Vampiro*, tudo de *3D&T*...

É isso aí. Boa sorte para todos e até o mês que vem (com mais bobagens do gênero)

J.M.Trevisan
(que não tem namorada... mas tem um encontro hoje;)

Críticas, sugestões, dúvidas, recados e ameaças de morte devem ser enviados para drcarecalab@yahoo.com.br

Se toda masmorra tivesse um desses...

The World's Largest Dungeon

Prepare-se para a Aventura de Duas Vidas Inteiras!

A primeira impressão que se tem ao abrir o livro de mais de 800 páginas e os 16 mapas que acompanham a **World's Largest Dungeon** (Maior Masmorra do Mundo) é de que estão garantidas aventuras para mais de um ano de jogo. Pois é exatamente isso que um grupo precisará para acabar de explorar do começo ao final toda a masmorra.

A gigantesca campanha oferece mais de 1.600 encontros em 15 aventuras, incluindo todos os monstros da SRD (embora em geral só haja uma espécie de cada tipo) e alguns outros nunca vistos antes, ou seja, o suficiente para um grupo de jogadores evoluir de uma vez do 1º ao 20º nível.

Sim, a maior masmorra do mundo é uma prisão, criada por seres celestiais. Porém, um grande terremoto destruiu várias áreas, abrindo uma ligação desse lugar de horrores com o mundo externo. Desta maneira, a masmorra se dividiu em variados setores, cada um possui uma característica diferente. Quinze regiões (nomeadas de "A" a "O") formam a masmorra. Abaixo segue uma breve descrição das principais áreas:

Na região "A", orcs, kobolds e seres extra-planares lutam por controle territorial enquanto um sagaz licantropo tenta dominar todos. Para heróis de 1º a 3º nível.

A região "D" tem uma das mais importantes tramas de todo o complexo, os derro são a fonte principal de problemas. Para níveis de 14 a 18.

A região "F" mostra um labirinto complexo. Essa região é controlada por três tribos rivais de minotauros controladas por um time manipulativo de medusas e rakshasas. Pontos randômicos de teleporte fazem dessa área um local quase impossível de se mapear. Para níveis de 7 a 9.

A região "G" é o coração da masmorra e onde ocorre o conflito que decidirá sobre o futuro de todo o mundo em que os heróis vivem. Essa área é o local da batalha final entre anjos e demônios. Para níveis de 9 a 11.

A região "H" conta com guardiões elfos e fadas dedicadas que vigiam a "Primeira Árvore", que desabou dentro da masmorra após o terremoto há alguns séculos. Essa é a região com mais necessidade de interpretação. Para níveis de 11 a 13.

A região "J", baseada nos antigos "dungeons crawls", contém enigmas, estátuas com armadilhas e tribos de monstros vivendo lado a lado. Com um final impossível, essa região terá que ser revisitada diversas vezes. Para níveis de 13 a 15.

A região "N" é a maior e mais impenetrável de toda a masmorra, é a Tumba dos Mortos-Vivos, palco de uma briga entre um lich, uma múmia lorde e um fantasma. Milênios de guerras deram forma a essa região, mas nenhuma das três forças saíram vitoriosas ou conseguiram libertar o Devorador de Mundos. Para níveis de 14 a 18.

The World's Largest Dungeon
Sistema d20
Alderac Press
840 págs. P&B, capa dura. Inglês - U$ 100,00

A região "O" é o clímax da masmorra. No começo pode parecer uma saída fácil, sendo que o pior já foi derrotado na região dos mortos-vivos. Porém, um titã guarda a saída e gigantes de gelo escravizaram as outras criaturas do local. Para níveis de 16 a 20.

Além das histórias que dão sabor à masmorra, cada ambiente é descrito com detalhes. Toda sala ou ambiente leva um número (que está desenhado nos mapas), seguido de um título e um quadro de descrição para se ler em voz alta para os jogadores. Logo depois, a sala é explicada com informações detalhadas em tópicos. São eles:

"Atitude Inicial", onde se dá a noção do perigo do encontro (pode variar de amigável a hostil). "Encontro", onde é descrito efetivamente o que ocorre no local. "Condição do Encontro", descreve qualquer característica diferenciada. Essas condições podem ser mágicas (mágica nula), sobrenaturais (ecos, sombras, odores), ou físicas (frio extremo, calor etc.). Todas as condições são descritas em uma lista e preparam o mestre para aplicar os modificadores e dificuldades extras. "Táticas", ajuda o Mestre a jogar com as criaturas e desafios, dando dicas de combate e interpretação. "Tesouro", relata a recompensa que pode ser encontrada nas criaturas e no local. "ND", dá o nível de dificuldade do encontro na sala. Finalmente, "Escalonando", dá alternativas para o Mestre deixar o encontro mais fácil ou difícil, à sua preferência.

Fora isso, o livro ainda possui um grande apêndice com material que ajuda o Mestre, como a descrição de itens, criaturas, venenos e outras coisas. Todas as criaturas possuem a ficha descrita e muitas estão personalizadas, dando um caráter único a cada monstro.

Nas primeiras seções de jogo, a "World's Largest Dungeon" parece ser bem monótona e interminável, mas com o tempo suas histórias e desafios vão aparecendo e momentos únicos marcam a campanha. Uma boa opção para quem que possue fôlego (e claro, dinheiro).

Marcelo Wendel

The Complete Book of Eldritch Might

Magias a dar com pau!

Espadada ou Bola de Fogo?

Monte Cook, começou sua carreira em 1988, na ICE (Iron Crown Enterprises), trabalhando em produtos como o *Rolemaster* e *Champions*. Em 1994, Monte se tornou designer de games na TSR. Depois, já um veterano na Wizards of the Coast, foi co-autor da terceira edição de *Dungeons & Dragons*, e assinou a autoria de publicações como o *Dungeon Master Guide* , *Book of Vile Darkness* e a versão D20 para o *Call of Cthulhu*. Também trabalhou para a WizKids Games, desenhando o sistema de combate para o jogo de miniaturas *HeroClix*.

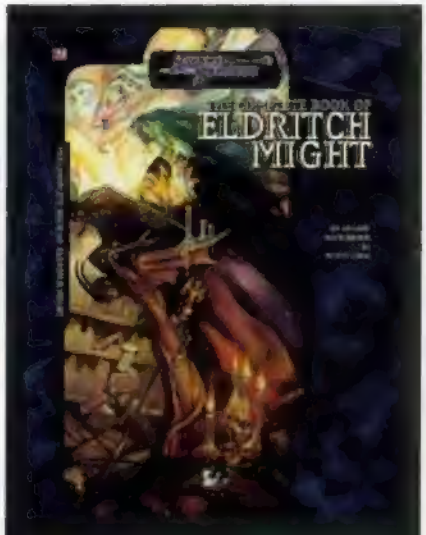
Mais tarde, o prolífico autor fundou seu próprio estúdio (Malhavoc Press) e empenhou-se na criação de seu próprio mundo de campanha e regras alternativas para D&D através de uma porção de suplementos.

Ganhador do ENnie (um dos prêmios mais respeitados entre as editoras de RPG, uma espécie de Oscar do ramo) na categoria melhor revisão/atualização/compilação de 2004, *The Complete Book of Eldricht Might* reúne o material encontrado em três destes suplementos (*The Book of Eldritch I, II e III*) atualizados para a edição 3.5 do *D&D* e contendo uma adaptação das magias para o *Arcana Unearthed*, versão alternativa do livro do jogador publicada pela Sword & Sorcery.

No capítulo de abertura do livro, o destaque fica para o bardo que, nesta versão, tem todas as suas magias baseadas em composições musicais. Em vez de níveis de magia, temos as notas, os acordes e as melodias representando uma escala de poder crescente. Notas podem ser arranjadas para formar acordes e acordes arranjados em melodias. Em termos de jogo, é possível gastar o equivalente a cinco notas para lançar um acorde ou três acordes para uma melodia. Além de inovar no que diz respeito às regras mais tradicionais do D&D, esta abordagem acaba dando ao bardo uma característica única e diferente, aproximando-o muito mais dos bardos vistos em obras de ficção.

Entre as classes de prestígio, algumas chamam a atenção.

Os cavaleiros do acorde, formam uma ordem de bardos guerreiros que usam magias para melhorar suas habilidades em batalha. Temos também os mestres do espelho, que têm como foco de suas magias os espelhos (que permitem até realizar viagens dimensionais). Outra classe interessante é o diplomancer, uma espécie de diplomata especializado, dotado de poder mágico (podemos estar falando tanto de uma ousada e sedutora garota sedenta de poder quanto de um político altamente carismático que usa de seus encantamentos para aumentar ainda mais sua popularidade). Por último, podemos citar o mago



The Complete Book of Eldritch Might
Sistema d20
Malhavoc Press
224 págs. P&B, capa dura - Inglês - U$ 34,99

das chamas, tão apaixonado pelo fogo que serve de intrumento para sua arte arcana, até que seu corpo, aos poucos, começa a adquirir o aspecto deste elemento.

Para o Mestre, temos as magias da alma e os locais mágicos. Os locais mágicos, são pequenos cenários, todos conectados pelo Nexus, um semi-plano criado por duas divindades para servir de território neutro para seu encontro. Todas as localidades trazem uma breve descrição, bem como sugestões para incorporar os cenários dentro de uma campanha e alguns monstros característicos.

As magias da alma são símbolos de força criados por magos experientes ou entidades divinas. Elas são uma boa forma de introduzir, controladamente, efeitos poderosos no jogo.

E o que seria de um suplemento para magos se não fossem novas magias? O livro traz mais de 200 magias novas, além de encantamentos para armas, itens mágicos, artefatos e talentos metamágicos. A maioria se concentra em efeitos diferentes e criativos, passando longe do raciocínio simplista de "magia para causar dano". É curioso notar que algumas das magias de nível baixo continuam interessantes mesmo para personagens em níveis avançados, uma vez que seus efeitos não se tornam redundantes.

Na seqüência, temos os itens mágicos, que seguem o mesmo estilo das magias mostradas no capítulo anterior, ao contrário de itens mais genéricos como no *Livro do Mestre*, aqui temos armas e outros objetos com características um pouco mais particulares. Como o machado grande cármico, que dá bônus no ataque, mas penaliza seu usuário em caso de falha. Neste mesmo capítulo, você também encontrará informações sobre veículos e venenos mágicos, além de alguns artefatos.

Ainda temos monstros e instruções para converter as regras para o sistema usado em *Arcana Unearthed* (também de Monte Cook).

Como toque final, as novas ilustrações são muito superiores às encontradas nos livros que deram origem à compilação e a diagramação não atrapalha. Um bom investimento para quem saber ler inglês e procura algo diferente.

Pedro Ivo Braun Ferreira

Warcraft RPG

Orcs e demônios para socar. Quem precisa de mais?

Taurinos: nem só de orcs e humanos vive Warcraft

Com o sucesso do Sistema D20 e sua Licença Aberta, dezenas de novos mundos para *D&D* estão surgindo. Poucos chegaram ao Brasil em versões traduzidas, como *Forgotten Realms* e *Ravenloft*. Agora, um novo título importado vem aumentar a lista — baseado no jogo estratégico para computadores de maior sucesso nos últimos anos. Humanos e orcs lutam sua guerra com lápis, papel e dados.

Entre tantos excelentes títulos D20 disponíveis no mercado americano (como *Star Wars D20*, *Call of Cthulhu D20*, *D20 Modern* e outros, alguns prometidos há tempos), por que *Warcraft*? Na verdade, essa escolha demonstra preocupação, por parte da Devir, em atrair e formar novo público. Este é um cenário simples, de fácil assimilação, excelente para iniciantes — ou para jogadores que procuram mais ação e menos complicação. Humanos e seus aliados enfrentam orcs e demônios: não há muito mais para saber.

Essa simplicidade é perfeita para jogadores e Mestres que procuram diversão rápida e sem compromisso. Nada de intrigas políticas, nada de mapas imensos e culturas complexas — apenas peleja. Não há regras adicionais complicadas. Raças, classes, regiões e religiões têm descrições breves e claras.

Mas simplicidade não quer dizer pobreza. *Warcraft RPG* acrescenta muitas novas opções aos livros básicos. Suas nove raças são mais poderosas e brutais. Humanos têm bônus em testes contra medo e ataques contra orcs. Anões utilizam armas de fogo. Os altos-elfos são habilidosos com magia, enquanto os elfos da noite (os antigos Kaldorei) rejeitam magia e são resistentes a ela. Os goblins são comerciantes engenhosos, e os orcs podem entrar em Fúria de Batalha (similar à Fúria Bárbara) e cultivam uma tradição de magia xamânica. Além de meio-elfos e meio-orcs, temos também os taurinos, uma raça de minotauros nômades.

Todos os personagens jogadores já começam em 2º nível, demonstrando a brutalidade deste mundo. Não existem em Azeroth as classes bardo, druida, monge, paladino e ranger, assim como muitas classes de prestígio. No entanto, temos três novas classes básicas: o Curandeiro, mestre das magias de cura; o Batedor, substituindo o ranger como especialista em combate e sobrevivência em áreas selvagens; e o Faz-Tudo, responsável por engenhocas diversas — desde um canivete multiuso até motores imensos. Doze novas classes de prestígio incluem o Gladiador, o Ranger Elfo, Guerreiro Paladino, o Xamã e outras. Novas perícias e talentos exploram o uso de itens tecnológicos, como armas de fogo e máquinas de guerra, que são marca registrada dos games *Warcraft*.

Warcraft RPG
D&D 3.5
Devir Livraria
248 págs., P&B, Português - R$ 57,00

Não é difícil escolher lados nesta guerra — ou você pertence à Aliança, formada pelos humanos e seus aliados; ou à Horda, formada pelos orcs e taurinos; ou ainda pode ser independente de ambas.

Em vez de acrescentar novas regras, *Warcraft RPG* as remove, para um jogo mais rápido e furioso. As classes conjuradoras têm acesso a menos magias (ou seja, jogadores e Mestres não precisam conhecer tantas magias), mas podem lançá-las mais vezes por dia. Magia arcana normalmente é reservada para vilões, pois ela terá levado o mundo à destruição.

Inventadas pelos anões, as armas de fogo são simples, seguindo o *Livro do Mestre*. Novas armas também incluem o totem taurino (sim, uma estátua de madeira imensa para bater nos inimigos!) e o martelo a vapor. Claro, algumas dessas coisas podem explodir na sua cara...

Não há novas mecânicas de magias — pelo contrário, magias como *Invocar Criatura* e *Aliado Planar* tornaram-se mais limitadas, mas podem ser lançadas mais facilmente. Novas magias incluem *Força da Natureza* (faz uma árvore lutar pelo conjurador), *Chuva Curativa* (1d4 PVs por rodada para todos os aliados), e a destruidora *Estrela Cadente*, que atinge numerosos alvos com 10d6 de dano.

O livro básico encerra oferecendo um panorama das regiões e facções do cenário, incluindo outros planos.

Dois detalhes sobre a edição nacional merecem aplausos. Primeiro, este é o primeiro título em português totalmente compatível com os novos livros básicos 3.5. Segundo, os nomes de raças e classes incluem, entre parênteses, a versão original em inglês — para que jogadores familiares com o game eletrônico consigam identificá-los mais facilmente.

Em meio a tantos cenários complicados, que dificultam o trabalho do Mestre e deixam os jogadores inseguros, enfim uma novidade refrescante. Claro, muitos RPGistas querem riqueza e quantidade, querem dúzias de reinos, deuses e guildas. Outros querem apenas a diversão de matar orcs; *Warcraft RPG* é para eles.

Paladino

ZAMBI APRESENTA

Sir Holland
o bravo

BEM-VINDOS, LEITORES, A UMA PÁGINA DE MUITA AVENTURA E DIVERSÃO! ESTE HUMILDE MENESTREL VOS APRESENTA AQUI UM VERDADEIRO CAMPEÃO!

SIR HOLLAND É UM BRAVO E FORTE, CAVALEIRO INCRÍVEL! SUAS VITÓRIAS O FAZEM UM HOMEM INVENCÍVEL

MESMO TOLO, ATRAPALHADO E BEBERRÃO, É UM BOM AMIGO, AINDA QUE NÃO TENHA FUNGÃO

HEY!!

SUA NOIVA E PROMETIDA, PRINCESA AURORA, É LINDA E QUERIDA, PORÉM CIUMENTA. É UMA CHATA DE GALOCHA QUE NINGUÉM AGÜENTA!!

NÃO ENTRE!!

ESTE É VELLUS, O FIEL ESCUDEIRO, MAS SÓ LAVA E COZINHA, POIS NÃO POSSUI TALENTO VERDADEIRO!

PLOCH PLOCH PLOCH

Ô, ACABEI DE LAVAR!!

E FINALMENTE, O REI BRIAN PAI DE AURORA E SENHOR DESTA NAÇÃO, MAS SÓ GOVERNA O GARFO, POIS É UM GLUTÃO!

MAS COMO OUSA

E ESTA TROPE AQUI ESTARÁ TODO MÊS PARA VOS ALEGRAR! UM HUMOR DE TIRAR O CHAPÉU, E O PRINCIPAL...

... UM PÉ NA BUNDA DO MENESTREL!!

BOA RIMA, AINDA POR CIMA!

ZAMBI

... E AVENTURA COMEÇA!

05/2005 - 004

Dark Sun

Sangue, areia e muita porrada!

Gladiadores, reis dos escravos e escravos do rei

Dark Sun. Um lugar selvagem e cruel. A paisagem inóspita e árida. Este é Athas, um mundo bem diferente do tradicional.

O cenário é apelidado de *Dark Sun* por causa do sol escurecido que brilha inclemente no céu rubro e sem nuvens. A chuva é escassa, fazendo do planeta um deserto quase em sua extensão total. A população sobrevive como pode, às custas de poços e oásis que [illegible] longo dos anos. Por isso que, na [illegible] de Tyr — a parte mais conhecida de [illegible] há sete grandes cidades estados, [illegible] por imortais reis feiticeiros ou [illegible] feiticeiras, despotas de poderes com[illegible] aos de um deus, capazes de conce[illegible]

Os metais, geralmente empregados na fa[illegible] de armas, armaduras etc, são rarissi[illegible] ou a utilização de "materiais al[illegible] [illegible]ção de tais equipamen[illegible] pedra obsidiana. Uma sim[illegible] faca de metal é razão para matar ou mor[illegible] [illegible]ria a propria alma.

[illegible] são essenciais nesse mun[illegible] Turbas desesperadas não raro [illegible] um herói, e [illegible] casas mercantes tem demanda [illegible]nte por guarda para proteger [illegible] do deserto. Além [illegible] da cidade e várias vilas tem uma [illegible] de gladiadores.

Bardos também são figuras com [illegible] brutudo nos becos mais escuros da [illegible] des cidades. Em Athas, são mais conhecidos como assassinos profissionais. Aqui ele [illegible] um magia, mas mesmo um aperto de mão pode esconder um letal espinho envenenado [illegible] em segundos.

Mas força física, astúcia e venenos [illegible] são as únicas formas de poder. Sempre há a [illegible]ia. Mesmo ela, tão controlável e inócua para o ecossistema em outros mundos, é de [illegible] caprichosa em Athas. A magia su[illegible] a força vital da vegetação e do solo ao redor. Sempre que se conjura um feitiço, a área ao redor proporcional ao poder do feitiço fica enegrecida, como se queimada por radiação nuclear. O solo torna-se pouco mais que cinzas, plantas morrem e mais um pouco de Athas rende-se à devastação.

Magos são caçados, pois a população nutre um ódio mortal aqueles que destroem o pouco solo fértil restante. A qualquer mago se destina a dolorosa morte por linchamento público.

Se a magia é perigosa e para poucos, o poder da mente é algo comum para a população, bem como para os vários predadores que assolam o deserto. Boa parte da população é psiônica. Aqueles que seguem "o Caminho" são normalmente aceitos e respeitados. Algumas cidades até possuem academias psiônicas.

Athas é um mundo abandonado à própria sorte, decidida cruelmente por aqueles com poder para fazê-lo. Em lugar dos deu[illegible]

Dark Sun
Advanced Dungeons & Dragons
TSR (atual Wizards of the Coast)
180 págs. Cor - US$ 29,95

[illegible] povo adora os elementos (terra, fogo, ar, água etc).

As crianças que crescem sob o sol carmesim não aspiram tornarem-se heróis. Verdadeiros heróis que defendem causas ou procuram fazer do mundo um lugar melhor são tão raros quanto o aço em Athas. Viver para ver a próxima aurora é mais importante do que defender um conjunto de crenças, assim, sobrevivência motiva, acima de tudo, todas as criaturas viventes — não virtude ou retidão.

Aventurar-se em Athas é uma experiência marcante. Sinta o chamado da areia. O deserto vos espera. Esteja pronto para ingressar no mundo de *Dark Sun*, porque ele já está pronto esperando por ti.

O Projeto Dark Sun Brasil é uma organização voluntária dedicada a traduzir e trazer para o Brasil o cenário de RPG de *Dark Sun*. Ele traduz e distribui o trabalho do athas.org (www.athas.org), produtos oficiais de *Dark Sun* que qualquer um pode fazer download gratuitamente no site www.darksun.com.br. Athas.org é uma organização voluntária dedicada a manter vivo o cenário *Dark Sun*. Eles produzem material oficial.

O projeto já traduziu o módulo básico de *Dark Sun*, imprescindível para se jogar no cenário. Além dele, outros suplementos também estão disponíveis: *Terrores de Athas* — livro dos monstros, *Terrores das Terras Mortas* — livro dos mortos vivos, *Cidade-Estado de Draj* — suplemento de cenário, *Conspiração em Tyr* — aventura oficial, outros artigos, aventuras e contos também são oferecidos.

Atualmente, Dark Sun Brasil tem mais quatro aventuras a caminho e três artigos também (entre eles a *História Geografia de Athas* e o *Livro dos Psiônicos*). O próximo passo é lançar material oficial próprio inteiramente brasileiro.

Futuramente, o projeto pretende se elevar a um outro nível e, para tanto, está desenvolvendo um forum e uma estrutura de campanha-viva, com material criado 100% nacional, incluindo uma cidade estado nova com classes, talentos, magias, poderes e classes de prestígio únicas. Confira mais notícias em breve no site.

Fabricio, Fabiano, Bruno, João Bosco e Filipe
Projeto Dark Sun Brasil
[illegible]

Open Game License

A materia a seguir foi traduzida do RPG *Call of Cthulhu D20* criado por Monte Cook e John Tynes (propriedade da Wizards of the Coast) baseado na obra original *Call of Cthulhu Roleplaying Game* de Lynn Willis e Sandy Peters (de propriedade da Chaosium Inc.)
O texto integral está a disposição no SRD de acordo com as normas da Open Game License versão 1.0a — licença aberta do Sistema D20 que segue abaixo

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations, names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5.Representation of Authority to Contribute. If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification. If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.
END OF LICENSE

SANIDADE

Tradução e adaptação:
J. M. Trevisan,
JAW e Gisele Ruth Saiz

Nas garras da loucura

regras para personagens à beira de um ataque de nervos

Sanidade é o estado natural de mente [illegible] se torna ameaçada quando os personagens se vêem obrigados a confrontar criaturas ou situações radicalmente fora de sua realidade. Encontros dessa natureza provocam a perda de Pontos de Sanidade, o que por sua vez pode ocasionar um estado de insanidade temporário, indefinido ou permanente. Tanto os pontos perdidos quanto a condição mental normal podem ser recuperados até certo ponto, mas o personagem pode [illegible] sequelas.

O estado de insanidade ocorre quando [illegible] de Pontos de Sanidade é perdida em um curto espaço de [illegible] personagem com poucos Pontos de Sanidade não se torna insano [illegible] fica mais propício a sofrer de certos tipos diversos menos [illegible] de choque emocional. A sanidade pode ser recuperada [illegible] alguns meses ou perdida para sempre.

O personagem pode recuperar [illegible] máxima de Pontos de Sanidade. Entretanto, se sua perda [illegible] evolução, seus Pontos de Sanidade máximos diminuem

PERDA DE SANIDADE

Conflitos, abusos ou qualquer outro tipo de experiência emocional muito forte podem marcar uma pessoa para sempre. Em um mundo de RPG, as leis do espaço e do tempo, que acreditamos ser universais, são todas somente em nossa realidade e são apenas parcialmente verdadeiras.

Além do nosso, de onde está o infinito, onde outras realidades existem. Além da nossa percepção, raças alienígenas coexistem com hostilidade ou melhor das hipóteses, indiferença cósmica. Algumas se encontram entre nós.

A sanidade humana contorna e é cautelada por todas estas premissas. Através da estrutura que vislumbramos as verdades somos do universo.

Normalmente, a sanidade pode ser perdida dos seguintes modos:

Descobrindo a Verdade: nada mais nocivo para a mente de um ser humano que o conhecimento místico, do que há além de nossas vidas mundanas. Nenhum tipo de tratamento ou descanso é capaz de remover o trauma resultante deste tipo de contato.

Usando Magia: a magia arcana se baseia na própria energia do universo. Ao se conjurar certas magias, o conjurador realiza o impronunciável. Sua mente é forçada a seguir linhas de raciocínio totalmente alienígenas para um ser humano. Embora um mago esteja ciente dos riscos que envolvem a magia pode ferir sua mente e [illegible]

Encontrando o Desconhecido: ao se deparar com seres sobrenaturais criaturas de outros planos ou realidades, os humanos perdem uma porção de sua [illegible] entender algo que [illegible] incompreensível. Isso pode ocorrer quando um personagem se vê frente a frente pela primeira vez com um vampiro, [illegible] demônio ou outro tipo de entidade [illegible] nossa imaginação.

Choques Traumáticos: certos tipos de reconhecimentos traumáticos também podem causar a perda de Pontos de Sanidade. Presenciar uma morte violenta [illegible] mutilação, traição ou a perda de um [illegible] maior são alguns exemplos desta [illegible]

PONTOS DE SANIDADE

Pontos de Sanidade representam o [illegible] estável da mente do personagem. A Sanidade [illegible] determinada na forma [illegible] de Sabedoria. Sanidade máxima 99 pontos e o número de criaturas em So[illegible] de Sanidade atual.

Sanidade Inicial

Este valor representa tanto a quantidade de Pontos de Sanidade inicial de um personagem quanto a quantidade máxima de pontos que podem ser recuperados através da perícia Psicanálise ou Cura. Após algumas aventuras, os Pontos de Sanidade tornam-se flutuantes e podem jamais voltar a atingir a quantidade inicial. A perda de pontos de Sabedoria afeta a Sanidade inicial e, por sua vez, a quantidade de pontos que podem ser restaurados com Psicanálise. A Sanidade atual não é afetada por mudanças no valor de Sabedoria.

Sanidade Máxima

A perícia Sobrenatural simula o quanto o personagem sabe a respeito do mundo obscuro e oculto. Uma vez adquirido, este terrível conhecimento jamais pode ser esquecido, afetando o equilíbrio mental. Quanto maior o conhecimento em Sobrenatural menor a Sanidade.

A Sanidade máxima é igual a 99 menos o número de graduações em Sobrenatural. A Sanidade atual jamais pode ultrapassar o valor estipulado pela Sanidade máxima.

Sanidade Atual

Durante uma aventura ou campanha, a Sanidade atual pode variar tanto ou mais que os Pontos de Vida.

Fazendo um teste de Sanidade quando um personagem se depara com uma situação bizarra ou sobrenatural, o Mestre pode exigir um teste de Sanidade (role 1d100). O personagem é bem sucedido se o valor nos dados for menor ou igual a sua Sanidade atual.

Tendo sucesso, o personagem não perde Pontos de Sanidade ou perde apenas uma quantia mínima. A perda de Sanidade [illegible] geralmente indicada na forma de dois números ou dados separados por uma barra (Ex. 0/1d4). O primeiro número indica a quantidade de pontos perdidos no caso de um teste bem sucedido. O segundo no caso de uma falha [illegible]

Um personagem também pode colocar sua Sanidade atual em risco ao [illegible] aprender magias contidas neles e tentar lançá-las. Esta perda normalmente é automática sem a necessidade de um teste de Sanidade, mas, em geral, o personagem tem consciência deste risco quando resolve executar qualquer uma destas ações.

Na maioria das vezes, cada evento traumático ou encontro com qualquer tipo de sobrenatural exige um novo teste de Sanidade. Entretanto, cabe ao Mestre [illegible] ou não. Ser lançado a frente com pilhas de corpos horrivelmente mutilados de uma única vez ou em um curto período de tempo pode exigir um único teste. Passar pela mesma situação em aventuras diferentes ou com horas de jogo bem distantes pode exigir mais de um teste.

Ficando Insano: a perda de muitos Pontos de Sanidade pode tornar o personagem insano. Quando os pontos chegam a zero, o personagem passa a [illegible] rumo à loucura. Cada ponto perdido em Ponto de S[illegible] Vida. Ou indo este valor a [illegible] se torna irrecuperavelmente insano. Na descrição da perícia Psicanálise [illegible] encontrará meios de [illegible] personagem à beira da [illegible]

ACOSTUMANDO-SE AO INIMAGINÁVEL

Nunca subestime a capacidade [illegible] mente humana tem de se adaptar [illegible] mais terríveis experiências. Para [illegible] mesmo trecho perturbador de um livro [illegible] ler um [illegible] vezes eventualmente deixa de causar [illegible] dano à Sanidade. Dentro de um [illegible] não devem per[illegible] tipo de que o máximo [illegible] criatura. A perda da Sanidade a ser um esqueleto animado é 0/1d4. Assim em uma [illegible]

Exemplos de Perda de Sanidade

Situação	Sanidade Perdida*
Ver a carcaça mutilada de um animal	0/1d2
Ver um cadáver humano	0/1d3
Ver uma parte mutilada de corpo humano	0/1d3
Ver um rio de sangue	0/1d4
Ver um cadáver humano mutilado	1/1d4+1
Acordar preso em um caixão	0/1d6
Presenciar a morte violenta de um amigo	0/1d6
Ver um zumbi	0/1d6
Encontrar alguém que você sabe estar morto	1/1d6+1
Passar por tortura severa	0/1d10
Ver um cadáver se levantar do túmulo	1/1d10
Ver uma cabeça decepada gigante cair do céu	2/2s10+1
Ver o próprio Satanás	1d10/1d100

*Perda em caso de sucesso/perda em caso de falha

tidade de esqueletos. Tenha em mente que cabe ao Mestre determinar o que é exatamente um "intervalo razoável de jogo". Quando achar apropriado, o Mestre deve anunciar que os personagens voltaram a se aterrorizar com [illegible]po de criatura com que haviam [illegible]e "acostumado" e voltar a fazer ro[illegible]ns para determinar a perda (ou [illegible] de Sanidade.

Aprender e lançar magias é algo que nunca se torna banal. Não importa quantas vezes a magia se a lançada ou em que intervalo de tempo a perda de Sanidade é sempre a mesma. [illegible] se aplica a tudo que o personagem faz voluntariamente. Se, ao assassinar um amigo, o personagem está sujeito a perder 2/1d10 de Sanidade, isso ocorrerá toda vez que ele cometer tal ato, não importando a quantidade de vezes [illegible]alo entre os acontecimentos.

INSANIDADE

A insanidade é um estado que pode ocorrer após uma sucessão de experiências ou revelações traumáticas, em geral relacionadas ao sobrenatural. O tipo de insanidade depende [illegible] porção de Pontos de Sanidade perdidos. A duração também varia.

Encontros aterradores podem resultar em três estados de instabilidade [illegible]tal. Dois deles, insanidade temporária e indefinida, podem ser curados. O terceiro, insanidade permanente, ocorre quando a Sanidade do personagem é reduzida a –10 ou menos e não pode ser curado.

Insanidade Temporária

Quando um personagem perde uma quantidade de Pontos de Sanidade igual à metade de sua Sabedoria em um único teste, quer dizer que ele sofreu choque bastante para que o Mestre peça um teste de Sanidade. Em caso de falha ele se torna temporariamente insano devido ao horror presenciado. Em [illegible]so, ele permanece [illegible] mas é capaz de não lembrar com detalhes [illegible] uma espécie de "truque" [illegible]nente humano para se proteger.

A insanidade temporária pode durar por minutos ou até dias. Talvez o personagem adquira uma fobia ou fetiche relacionado à situação, desmaie, fique histérico, mas mesmo assim ainda consegue agir o suficiente para correr [illegible] se esconder.

O personagem permanece neste estado pelo tempo indicado na tabela [illegible] o Mestre (char apropriado). O Mestre precisa decidir qual o tipo de insanidade [illegible]

Duração da Insanidade Temporária

Resultado em 1d10	Tipo de Insanidade	Duração
1-7	Insanidade temporária curta	1d10 + 4 rodadas
8-10	Insanidade temporária longa	1d10 x 10 horas

representa-la adequadamente. Efeitos para [illegible] tipos de insanidade podem ser encontrados ainda neste artigo, mas o Mestre tem liberdade para inventar as suas próprias. Descrições breves como "baba e geme como um bebê" ou "cai ao chão e começa a se contorcer" devem servir. O personagem é tomado pelo horror, se torna incapacitado e então se recupera rapidamente.

Um sucesso em um teste de Psicanálise ou Cura pode aliviar ou eliminar a insanidade temporária.

O objetivo da insanidade temporária é forçar uma mudança no comportamento do personagem por um tempo limitado. Se isso significa se esconder em um canto, sair correndo em pânico ou atacar um demônio com um abridor de latas, depende apenas da criatividade do jogador e do Mestre.

Mesmo após o término do período de insanidade, alguns traços ou mesmo evidências profundas da experiência devem permanecer. Não há razão para que uma fobia desapareça da mente de alguém tão rapidamente. Este sintoma remanescente deve ser algo que influencie o comportamento do personagem.

Se o Mestre preferir, a natureza exata do efeito pode ser determinada aleatoriamente. Para isso, role 1d10 na tabela de Duração Temporária de Insanidade e 1d100 nas tabelas de Efeitos de Insanidade de Curta Duração ou Efeitos de Insanidade de Longa Duração.

Como regra opcional, se a perda de Sanidade supera a Sabedoria do personagem, use a tabela de Efeitos de Insanidade de Longa Duração.

Insanidade Indefinida

O personagem se torna indefinidamente insano caso perca 20% (um quinto) ou mais de sua Sanidade atual em 1 hora. É o Mestre quem decide quando o impacto de um evento pede este tipo de medida. Alguns nunca aplicam este conceito a mais que o resultado de uma única rolagem, já que esse estado pode tirar um personagem do jogo por longos períodos. A insanidade indefinida dura 1d6 meses (ou algum outro período decidido pelo Mestre). Os sintomas podem não aparecer imediatamente. Isto dá ao Mestre tempo suficiente para decidir quais serão os efeitos sentidos pelo personagem.

Na tabela de Insanidade Indefinida Aleatória você poderá ver algumas sugestões de formas que esta enfermidade pode adquirir. A maioria dos Mestres prefere basear os sintomas nas circunstâncias que provocaram o estado de insanidade. É sempre bom consultar o jogador para que ele possa sugerir os tipos de enfermidade mental que prefere interpretar.

O estado de insanidade indefinida é incapacitante. Assim, um esquizofrênico pode andar pelas ruas balbuciando e gesticulando, encontrar [illegible] rudimentares e mendigar para sobreviver, mas perde boa parte de sua capacidade mental: ele não pode interagir inteiramente com amigos, família e conhecidos. Conversação, cooperação e cuidado pessoal são coisas que não existem mais.

É possível continuar jogando com um personagem que sofre de insanidade temporária dependendo da forma que a loucura [illegible]. Entretanto, graças ao seu tênue contato com a realidade, ele pode se tornar um perigo tanto

Hipnofobia: medo de dormir

Efeitos de Insanidade de Curta Duração (duram 1d10+4 rodadas)

d100	Efeito no Personagem
01 20	Desmaia (pode ser acordado se chacoalhado por uma rodada)
21 30	Começa a gritar
31-40	Corre em pânico
41 50	Fica histérico ou tem algum tipo de ataque (de choro, de riso etc)
51-55	Balbucia incessantemente de forma incoerente ou em logorréia (uma torrente de fala coerente)
56 60	É tomado por uma fobia intensa, impedindo-o de se mover
61 65	Torna-se homicida, atacando a pessoa mais próxima da forma mais eficiente possível
66 70	É tomado por alucinações ou delírios (detalhes a encargo do Mestre)
71 75	É tomado por acropaxia ou ecolalia (repete o que os outros dizem ou fazem)
76 80	É tomado pelo desejo de comer coisas estranhas (sujeira, carne humana etc)
81 90	Cai em torpor (assume posição fetal, alheio a tudo que acontece a sua volta)
91 99	Fica catatônico (consegue se manter em pé, mas não tem vontade nem interesse, pode ser conduzido ou forçado a tomar ações simples, mas não consegue agir de forma independente)
00	Role 1d100 na tabela de Efeitos de Insanidade de Longa Duração

Efeitos de Insanidade de Longa Duração (duram 1d10 x 4 rodadas)

d100	Efeito no Personagem
01 10	Passa a executar certas ações de forma compulsiva (lavar as mãos, rezar, andar em um ritmo em particular, evitar pisar em rachaduras, checar constantemente se sua arma está carregada etc)
11-20	É tomado por alucinações ou delírios (detalhes a cargo do Mestre)
21 30	Fica paranóico
31-40	É tomado por uma fobia grave (não consegue se aproximar do que adquiriu fobia, a menos que tenha sucesso em um teste de vontade CD 20)
41 45	Adquire desejos sexuais estranhos (exibicionismo, ninfomania, ou satiríase, teratofilia, necrofilia etc)
46 55	Desenvolve uma ligação com algum tipo de "amuleto da sorte" (um tipo de objeto ou pessoa que passa a usar como proteção) e não consegue agir sem ele
56 65	Desenvolve cegueira, surdez ou mesmo a perda de um ou mais membros de forma psicossomática
66 75	Adquire tiques ou tremores incontroláveis (-4 em todas as jogadas de ataque, testes de perícia e resistência, exceto os que tiverem natureza puramente mental)
76 85	Adquire amnésia, perde primeiro a recordação de pessoas íntimas, a perícia Conhecimento se torna inútil)
86-90	Tem ataques de psicose (incoerência, delírios, age de modo estranho, e/ou alucinações)
91 95	Não consegue se comunicar por fala ou escrita
96 00	Fica catatônico (consegue se manter em pé, mas não tem vontade nem interesse, pode ser conduzido ou forçado a tomar ações simples, mas não consegue agir de forma independente)

Insanidade Indefinida Aleatória

d100	Tipo de Distúrbio Mental
01-15	Distúrbio de Ansiedade (inclui fobias graves)
16 25	Distúrbios Dissociativos (amnésia, múltiplas personalidades)
26 30	Distúrbios Alimentícios (anorexia, bulimia)
31 35	Distúrbios de Controle de Impulsos (compulsões)
36 45	Distrurbios de Temperamento (maníaco/depressivo)
46 50	Distúrbios de Personalidade (neuroses variadas)
51 55	Distúrbios Psicossexuais (sadismo, ninfomania)
56 70	Esquizofrenia/Distúrbios Psicóticos (delírios, alucinações, paranóia, catatonia)
71 80	Distúrbios do Sono (terror noturno, sonambulismo)
81-85	Distúrbios Somatoformicos (condições psicossomáticas)
86-95	Abuso de Substâncias (alcoolismo, vício em drogas)
96 00	Outros Distúrbios (megalomania, quixotismo, panzaísmo)

para seus companheiros como para si próprio.

[illegible]

Adquirindo a Perícia Sobrenatural

[illegible]

Por exemplo [illegible] com o horror que acabou de presenciar. Uma vez que ela nunca enlouqueceu antes, o jogador adicion[illegible] duas graduações de Sobrenatural [illegible] xima e igual a 96 (99 menos suas 3 graduações em Sobrenatural).

Insanidade Permanente

Personagens que ch[illegible] se torna um NPC sob controle do Mestre.

Personagens neste estado podem se tornar verdadeiros lunáticos ou ser indistinguíveis de uma pessoa normal (embora internamente tenham sido comple

tamente corrompidos em sua busca por conhecimento e poder). O maiores cultistas do mundo moderno são personagens que se tornaram completamente insanos, graças ao contato constante com o sobrenatural.

Pessoas insanas nunca voltam a ser normais. Ela estará para sempre perdida em seu próprio mundo. Isso não quer dizer necessariamente uma vida inteira dentro de uma cela alcochoada em um hospício, e sim que sua mente se afastou tanto da realidade que sua sanidade jamais poderá ser restaurada. Ela pode até levar uma vida relativamente normal, desde que esteja alheia às coisas ou fatos que possam afetar seu equilíbrio mental. Sua fachada normal pode ser derrubada em segundos caso ela volte a ter contato com algo que relembre as circunstâncias que a levaram à loucura. Estes fatos devem ser determinados por jogadores e Mestres de acordo com cada caso.

RECUPERANDO SANIDADE

O valor da Sanidade de um personagem pode aumentar durante os eventos de uma campanha. Embora os Pontos de Sanidade não possam ultrapassar 99 menos as graduações do personagem em Sobrenatural, sua Sanidade atual máxima pode exceder o valor inicial.

O aumento da Sanidade atual além dos pontos iniciais em geral é resultado do ganho de níveis. Alguns Mestres podem achar que este tipo de melhoramento vai contra o espírito de uma campanha de terror. Outros podem não se importar, desde que o jogador role a quantidade de pontos adicionais a cada final de seção que passou de nível. Por fim, alguns sequer se importam com esta questão, uma vez que todos acabam perdendo Sanidade mais cedo ou mais tarde, independente da quantidade pontos que tenham ganho.

Terapia

Para que este tipo de tratamento possa ter efeito, é preciso que o terapeuta possua a perícia Psicanálise. A terapia intensiva faz com que alguns Pontos de Sanidade sejam recuperados, embora eles jamais possam superar a quantidade inicial de pontos do paciente. A Psicanálise pode recuperar, mas nunca evoluir o personagem. Um personagem pode ter apenas um psicanalista por vez.

A Psicanálise também pode ser usada para ajudar personagens sofrendo de insanidade temporária (alguém passando por um ataque de pânico, por exemplo). Ela não acelera a recuperação, mas pode tornar o personagem mais resistente aos efeitos da insanidade, aumentando seus Pontos de Sanidade (perícia Cura também pode ser utilizada com o mesmo intuito).

A recuperação do estado de insanidade indefinida só é possível com o tempo (normalmente 1d6 meses). Este tempo não depende do total de Pontos de Sanidade nem está relacionado a eles. Um personagem, por exemplo, pode estar são com 24 Pontos de Sanidade e insano com 77.

Medicamentos Psiquiátricos

Embora tenham sido ministradas em pacientes no início do século, as drogas psiquiátricas só passaram a ser utilizadas de maneira constante, ampla e efetiva a partir da década de 40 no tratamento de traumas emocionais. Com o uso deste tipo de medicamento, os sintomas da insanidade indefinida podem ser ignorados. Porém, este tipo de tratamento não torna o paciente imune ou particularmente resistente a perdas posteriores de Sanidade. É preciso obter sucesso em um teste na perícia Conhecimento (medicina) com CD 15 para prescrever o medicamento e a dosagem certa para cada caso.

Existe uma chance de 50% (01-50 em um 1d100) que a droga provoque efeitos colaterais mentais ou físicos. Se for físico, o paciente sofre uma penalidade de –1 em todas as rolagens de ataque, testes de Fortitude e Reflexos, e testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se for mental, o paciente sofre –1 de penalidade nos testes de Vontade e nos testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Se mais de um tipo de medicamento é utilizado para combater múltiplos sintomas, o personagem automaticamente passa a sofrer os efeitos colaterais e tem 50% de chance para ambos, mental e físico. Estes efeitos duram enquanto o medicamento estiver sendo tomado. A rolagem é feita somente quando o personagem toma um tipo de remédio pela primeira vez.

Tratamentos longos com o uso de drogas podem restaurar Pontos de Sanidade do mesmo modo que a perícia Psicanálise. O personagem recupera 1d3 pontos para cada mês que passa tomando um remédio adequadamente prescrito. Como acontece no uso da Psicanálise, este tipo de tratamento jamais pode elevar a Sanidade atual do personagem acima de sua Sanidade inicial.

Um paciente não pode recuperar Sanidade com Psicanálise e tratamento com drogas no mesmo mês.

Ganho de Níveis

Um personagem que sobe de nível também ganha Pontos de Sanidade atual (justiça seja feita) pela satisfação de evoluir e ganhar experiência. Uma vez que a experiência é ganha vencendo obstáculos e criaturas, o personagem se dá conta que, por mais perigosas que sejam, estas dificuldades podem ser vencidas ou ao menos superadas por um tempo.

A cada nível ganho, role 1d6 e adicione o resultado à Sanidade atual. Pontos ganhos por avanço de níveis não são alvo da restrição de Pontos de Sanidade iniciais. Eles podem elevar a Sanidade atual a qualquer valor abaixo ou igual a Sanidade máxima.

TRATANDO A INSANIDADE

A duração da insanidade temporária é tão curta que o tratamento se torna praticamente inútil. Da mesma maneira, o tratamento da insanidade permanente também não significa nada. Por definição, um personagem neste estado se encontra além de qualquer ajuda. Somente a insanidade indefinida é passível de tratamento.

Depois de 1d6 meses, desde que distante de qualquer circunstância que possa causar trauma e com a concordância do Mestre, um personagem afligido pela insanidade indefinida consegue recuperar equilíbrio mental suficiente para voltar à sociedade. Três tipos de cuidado podem ajudar o personagem a recobrar sua Sanidade durante este período. Ao escolher entre eles, jogador e Mestre devem levar em consideração os recursos financeiros do personagem, seus amigos e parentes, e seu comportamento no passado.

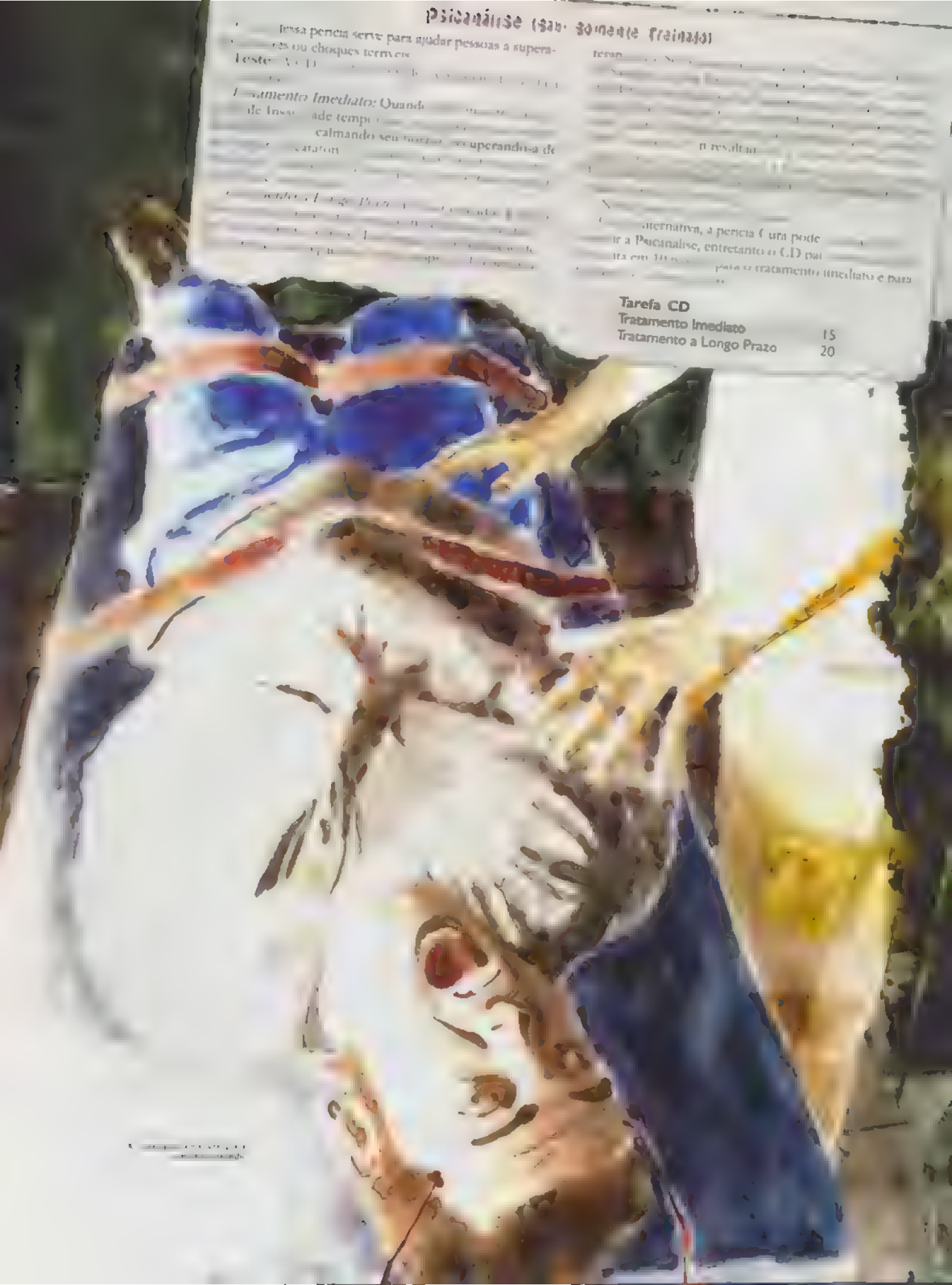
Cuidado Privado

O melhor tipo de cuidado disponível é na própria casa do paciente ou em algum outro lugar calmo e agradável (talvez uma pequena casa de repouso particular), onde o tratamento pode ser exclusivo e dado com atenção.

Se a perícia Psicanálise ou medicamentos psiquiátricos estiverem à disposição, role 1d100 para cada mês em que um ou outro for utilizado. Estes dois tipos de tratamento não podem ser utilizados juntos no mesmo mês. Um resultado entre 01-95 é considerado bem sucedido: adicione 1d3 Pontos de Sanidade. Um resultado entre 96-00 significa que o analista se equivocou em seu diagnóstico ou que o paciente se recusou a tomar os remédios prescritos. Subtraia 1d6 Pontos de Sanidade: nenhum progresso é feito no tratamento neste mês.

Internação

A segunda melhor alternativa é a internação em um bom sanatório. A vantagem deste tipo de instituição é que a maioria tem baixo custo ou oferece tratamento gratuito, cedido pelo estado. Entretanto, nem todas oferecem serviços de boa qualidade e algumas podem, inclusive, causar dano ao paciente. Certos sanatórios incentivam a criatividade e trabalham com métodos modernos de terapia, enquanto outros são piores mais que confinamentos mal cuidados. Hoje em dia, a maioria é usada apenas para



Psicanálise (são somente treinados)

Tarefa CD
Tratamento Imediato 15
Tratamento a Longo Prazo 20

o tratamento de pessoas consideradas criminalmente insanas.

Na maioria delas, metodos como atividades supervisionadas, trabalhos [illegible], uso de medicamentos psiquiatricos, hidroterapia e eletrochoques são bastante frequentes. Em geral, não ha tratamento psiquiatrico e as vezes a atmosfera de descuido transmitido pela instituição pode minar os efeitos benéficos dos medicamentos mais usados, mergulhando o personagem em um sentimento de raiva e perda.

Role um 1d100 para cada mês de internação. Um resultado entre 01-95 e considerado bem-sucedido, adicione 1d3 Pontos de Sanidade devido aos medicamentos tomados. Um resultado entre 96-00 significa que o paciente se recusou a tomar os remedios prescritos. Subtraia 1d6 Pontos de Sanidade: nenhum progresso e feito no tratamento neste mes.

Vagando sem destino

Se nenhum cuidado for possivel, o personagem pode se tornar um andarilho lutando pela sobrevivência. O mendigo não ganha Pontos de Sanidade a menos que seja capaz de se unir a um grupo de marginalizados e encontrar pelo menos um amigo que compartilhe de suas aflições. Para achar este companheiro, faça um teste de Carisma (CD 15) a cada mês. Se este amigo aparecer, adicione 1 Ponto de Sanidade por mês de jogo.

A cada mês de jogo vivido nas ruas, role 1d100 para sobrevivência. Com o resultado de 01-95, o personagem sobrevive. Já com um resultado entre 96-00, ele morre de alguma doença, exposição extrema ao ambiente (frio, calor, fome etc) ou por violencia (assassinato ou coisa pior).

DISTÚRBIOS MENTAIS

A terminologia da psiquiatria muda constantemente. Um psiquiatra dos anos 20 reconheceria varios dos termos aqui descritos, mas alguns soariam completamente estranhos para ele. Alguns termos muito usados cem anos atras (como lunatico ou demente) são evitados por psiquiatras modernos por causa de sua conotação negativa. A seguir, voce encontrara a descrição de vários tipos de disturbios mentais de esquizofrenia ate disturbios de personalidade. Quando apropriado, modificadores para ataques, testes e habilidades serão indicados. Tenha em mente que, conforme a ciencia e a psicologia evoluem, algumas destas condições podem passar por redefinições ou terem novas descobertas, como desequilibrio quimico ou disturbios genéticos.

DISTÚRBIO DE ANSIEDADE

Distúrbio de Ansiedade Generalizado: o personagem sofre de uma variedade de sintomas físicos e emocionais. Eles podem ser agrupados em certas categorias.

Tensão Motora: nervosismo, dores, espasmos, impaciência, fadiga etc. Todas as rolagens de ataque, testes de Fortitude e Reflexo ou envolvendo Força, Destreza ou Constituição sofrem uma penalidade de competência de –2.

Hiperatividade Autônoma: suor, disparos do coração, tontura, mãos suadas, rosto vermelho ou palido, pulso e respiração rapidos mesmo quando em repouso. Todas as rolagens de ataque e testes sofrem uma penalidade de competência de –2.

Pessimismo Exacerbado: ansiedade, preocupação, medo e, especialmente, perspectivas pessimistas do futuro. Todas as rolagens de ataque e testes sofrem uma penalidade de moral de –2.

Vigilância: distração, incapacidade de concentração, insônia, irritabilidade, impaciência. Todos os testes de Vontade ou que envolvam Inteligência, Sabedoria ou Carisma sofrem uma penalidade de moral de –4.

Síndrome do Pânico: é marcada por um período de tempo distinto em que o medo se apossa do personagem e os sintomas aparecem de forma aguda o suficiente para que o personagem comece a temer por sua morte ou loucura. Atormentado pela recorrencia destes acontecimentos, o enfermo teme que eles retornem. Frequentemente, o personagem acaba desenvolvendo agorafobia.

Agorafobia (Medo de Lugares Abertos): o personagem se sente desconfortável e nervoso quando esta longe de ambiente familiares e, por isso, precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15) para sair de casa ou ter relações sociais com outras pessoas. Pode estar ligada a síndrome do pânico ou a alguma fobia relacionada, como a uranofobia (medo do ceu), barofobia (medo da perda de gravidade) ou xenofobia (medo de estrangeiros).

Distúrbio Obsessivo-Compulsivo: manifesta se em uma de suas duas formas principais: pensamentos obsessivos ou ações compulsivas. Alguns pacientes podem apresentar ambas as formas.

Obsessões: o personagem pensa em uma imagem, idéia ou impulso especifico incessantemente, geralmente envolvendo violencia e indecisão. Estes pensamentos são, em geral, repugnantes para o paciente mas são tão fortes que em momentos de tensão ele se torna incapaz de se concentrar em qualquer outra coisa. Mesmo que sua sobrevivência dependa disso. Impulsos obsessivos podem ser muito perigosos quando acompanhados de alucinações sonoras, como "vozes" que incitam o enfermo a executar ações hostis ou perigosas.

Compulsões: ações "ritualisticas" realizadas frequentemente pelo personagem, como tocar o batente de uma porta na parte esquerda, direita e acima, antes de passar por ela. Embora ele possa concordar que tais atos não fazem o menor sentido, a necessidade de realiza-las é mais forte do que seu bom senso, e pode durar por 1d10 rodadas. Mesmo em momentos de grande tensão, o personagem pode ignorar sua sobrevivência para seguir sua compulsão.

Distúrbio de Stress Pós-Traumático: após um acontecimento traumatico, talvez anos mais tarde, o personagem começa a reviver seu trauma por causa de pensamentos persistentes, sonhos e flashbacks, perdendo totalmente o interesse em suas atividades diarias. Ele pode voltar ao normal uma vez que suas memorias tenham sido totalmente exploradas e entendidas, mas isso pode levar anos. Hoje em dia, algumas instituições possuem tratamentos capazes de diminuir o tempo de recuperação.

Fobia ou Mania: o paciente teme persistentemente um objeto ou situação. Ele sabe que seu medo é exagerado e irracional, mas seu pavor e tão perturbado que passa por cima destas conclusões. E preciso um teste de Vontade (CD 15) para que o personagem possa forçar-se a permanecer na presença do objeto de sua fobia. Mesmo assim, todas as suas rolagens e testes estarão sujeitas a uma penalidade de moral de –2 quanto o objeto estiver proximo. Em varios casos, o objeto de fobia e imaginado como onipresente ou oculto. Alguem que sofre de acrofobia (medo de altura) aguda pode se sentir apavorada dentro de uma sala no andar de cima de uma loja, mesmo que não haja janelas ou qualquer outro meio de que a pessoa veja em que altura realmente esta.

Manias são mais raras. Personagens com este disturbio sentem uma predileção exagerada por um certo tipo de estimulo e são capazes de sofrer para poder senti-lo novamente. Quando a sexualidade esta envolvida a mania pode ser determinada num feticheAssim, teratofobia seria um medo excessivo de monstros, enquanto teratofilia significa uma atração nada saudavel (e possivelmente sexual) por este tipo de criatura.

DISTÚRBIOS DISSOCIATIVOS

Amnesia Dissociativa [illegible]

Fuga Dissociativa: o personagem [illegible]

Multipla Personalidade [illegible]

DISTÚRBIOS ALIMENTARES

Anorexia Nervosa

[illegible] tem um medo [illegible] humano de engordar [illegible] e, literalmente, passar [illegible] até morrer.

Bulimia Nervosa

personagem frequentemente ingere grandes quantidades de alimentos altamente calo- [illegible]

DISTÚRBIOS DE CONTROLE DE IMPULSO

[illegible] cleptomania (roubo compulsivo) e pirômania (uma compulsão por [illegible]

Disturbio Explosivo Intermitente

[illegible] propriedade.

DISTÚRBIOS DE TEMPERAMENTO

Depressão [illegible] auto medicação. Um [illegible] por exemplo, não sair da cama por dois anos. Pacientes [illegible] são aguda e profunda devem ser [illegible] dos em observação constante [illegible]

Mania [illegible] gosas ou imprudentes como dirigir de forma irresponsável, delírios [illegible] e testes sofrem uma penalidade de moral de –4. Também há uma pre[illegible] posição de consumo de [illegible]

Disturbio Bipolar de Humor [illegible]

DISTÚRBIOS DE PERSONALIDADE

Estes disturbios de [illegible] quase constante no con[illegible] [illegible] dificultando [illegible] do o uma companhia desagradável. [illegible] e um ponto que o jogador deve prev[illegible] [illegible] jogadores vão querer fica[illegible] [illegible] sofre uma penalidade de [illegible] NPCs muda de acordo com a Tab[illegible] de Ajuste de Atitude. Quando [illegible] e usada, o jogador precisa fazer um teste de Carisma. Quando bem sucedido,

Fobias

Existem tipos ilimitados de fobia. Seguem os exemplos mais comuns:

Acrofobia: medo de alturas (também conhecida como vertigem)
Aerofobia: medo do vento
Agorafobia: medo de lugares abertos
Ailurofobia: medo de gatos
Androfobia: medo de homens
Autofobia: medo de ficar sozinho
Bacteriofobia: medo de bacterias ("germes")
Balistofobia: medo de balas (de revólver)
Barofobia: medo da perda da gravidade
Batofobia: medo de lugares profundos
Bibliofobia: medo de livros
Brontofobia: medo de trovões
Cenofobia: medo de salas vazias
Claustrofobia: medo de lugares fechados
Demofobia: medo de multidões
Dendrofobia: medo de árvores
Entomofobia: medo de insetos
Escotofobia: medo da escuridão
Espectrofobia: medo de espelhos
Gefirdrofobia: medo de atravessar pontes
Ginefobia: medo de mulheres
Hamartofobia: medo de perder ou errar
Hafefobia: medo de ser tocado
Heliofobia: medo da luz solar ou do próprio sol
Hematofobia: medo de sangue ou de sangrar
Hidrofobia: medo de água
Hipnofobia: medo do sono
Iatrofobia: medo de médicos
Ictiofobia: medo de peixes
Maniafobia: medo de ficar louco
Monofobia: medo da solidão
Musofobia: medo de ratos
Necrofobia: medo de coisas mortas
Nictofobia: medo da noite ou do anoitecer
Odontofobia: medo de dentes
Onomatofobia: medo de certos nomes, palavras ou frases
Ofidiofobia: medo de cobras
Ornitofobia: medo de aves
Pedifobia: medo de crianças
Quionofobia: medo da neve
Talassofobia: medo do mar
Tafefobia: medo de ser enterrado vivo
Teratofobia: medo de monstros
Tomofobia: medo de cirurgias
Uranofobia: medo do céu
Vermifobia: medo de vermes
Xenofobia: medo de estrangeiros
Zoofobia: medo de animais

NPC [illegible] e tornam mais hostis por uma categoria, em caso de falha, se tornam [illegible] por dia.

Os distúrbios de personalidade podem se enquadrar em uma destas se[illegible]ntes definições:

Anti-social: de pouco [illegible]isão [illegible] comportamento irresponsável, men[illegible]l, sempre procura o confronto, falha em cumprir obrigações, trabalho, contas, relacionamen[illegible]

Omisso: hipersensível a rejeição [illegible]xa auto estima, socialmente distante.

Instável: mudanças súbitas de humor, impulsivo, tédio crônico.

Compulsivo: perfeccionista, autori[illegible] medo de cometer er[illegible]os, dificuldade de expressar emoções.

Dependente: falta de auto confiança, sempre procura por [illegible]guém para seguir.

Histriônico: exageradamente dramático, gosta de atrair a atenção, tem reações exageradas, costuma ter "ata[illegible] pode ameaçar cometer suicídio [illegible]

Narcisista: exageradamente [illegible]encido, gosta de atenção, adora ser admirado, acha que seus direitos e [illegible]entimentos são mais importantes que os dos outros.

Passivo-agressivo: procrastinador teimoso, esquece as coisas intencio[illegible]lmente, deliberadamente ineficiente. Sabota sua própria performance regu[illegible]

Paranóico: invejo[illegible] se ofende facilmente, desconfiado, sem senso de humor, vigilante, exagera a magnitude de ofensas que lhe são dirigidas, recu[illegible] se a aceitar a culpa por seus erros.

Esquizóide: frio emocionalmente, insensível, tem poucos amigos, indife[illegible]

É importante notar que, enquanto estas características podem ser interessantes em um NPC do qual os jogadores precisam extrair alguma informação ou favor, sua natureza anti-social pode ser prejudicial a harmonia do grupo caso sejam usadas em personagens jogadores.

DISTÚRBIOS PSICOSSEXUAIS

Trata-se de um grupo de distúrbios mui[illegible] [illegible]te a década de 60, o homossexualismo era [illegible] deonça mental. Exemplos que se encontram nesta classificação incluem transsexualismo (a crença de que se é, na verdade, um membro do sexo oposto, impotência, ninfomania e satiriase (apetite sexual desordenado e incontrolável em mulheres e homens, respectivamente) e parafilia (necessidade de estímulo sexual anormal tal como sadismo, masoquismo, necrofilia, pedofilia, exibicionismo, voyeurismo, fetichismo ou bestialismo).

Muitos destes distúrbios podem deixar os jogadores um tanto desconfortáveis com [illegible] personagens. Por conta disso, recomenda-se o uso destas características apenas para NPCs.

ESQUIZOFRENIA E OUTROS DISTÚRBIOS PSICÓTICOS

Personagens psicóticos tiveram seu elo com a realidade rompido. Os sintomas podem incluir delírios, alucinações e deficiências cognitivas. Em geral, medicamentos psiquiátricos podem ser de grande valia no tratamento destes distúrbios. Note, porém que muitos psicóticos acreditam que não há nada de errado com eles e, portanto, não veem necessidade de tomar nenhum medicamento. Além de sofrer os efeitos sinto[illegible], personagens não medicados devem também sofrer penalidades em suas perícias enquanto a doença estiver mais ativa.

Esquizofrenia: grande redução da capacidade de concentração mental (diminua pela metade os modificadores de todas as perícias que exigem concentração). Os sintomas incluem delírios bizarros, paranoia, alucinações sonoras, fala incoerente, falta de apego emocional, retraimento social, comportamento estranho, falta de amor próprio.

Personagens esquizofrênicos podem pertencer a uma destas categorias:

Indiferente: [illegible]nção cognitiva deficiente, desapego emocional.

Desorganizado: comportamento [illegible] propriado, reações emocionais vazias, delírios, alucinações.

Catatônico: mudismo, obedi[illegible] extrema, ausência total de movimentação voluntária, imobilidade completa.

Paranóico: mania de perseguição, pensamento ilógico, alucinações.

Mais de um sintoma diferente pode ocorrer no mesmo indivíduo juntamente com o distúrbio de temperamento. Catatônicos esquizofrênicos podem ter períodos maníacos de atividade extrema, alternando com períodos de retraimento completo. Esquizofrenia decorrente de stress repentino é chamada de esquizofrenia aguda, personagens afetados normalmente tornam-se insanos e começam a resmungar sobre conspirações globais e outras esquisitices.

DISTÚRBIOS DO SONO

Inclui insônia (dificuldade de dormir) e narcolepsia (propensão a cair no sono a qualquer instante, o tempo inteiro e nos lugares mais inapropriados). Personagens que sofrem desta última doença podem, em momentos de tensão, precisar fazer um teste de Concentração (CD 15) para se manterem acordados caso estejam pilotando um carro, avião ou algum outro tipo de veículo.

Terrores Noturnos: o afetado acorda gritando em terror após algumas horas de sono. O pulso e a respiração aceleram enquanto a pupila fica dilatada. O perso[illegible]gem fica confuso e difícil de ser acalmado. Os terrores noturnos se parecem com pesadelos normais, mas são muito mais intensos e perturbadores.

Sonambulismo: assim como os terrores noturnos, ocorre nas primeiras horas de sono. Quando afetado, o personagem anda e executa outras atividades simples enquanto dorme. Sua face permanece sem expressão e os olhos parecem olhar para o vazio. Ao acordar, o personagem não se lembra de nada que tenha ocorrido durante este período (que normalmente costuma durar cerca de 30 minutos).

Ajuste de Atitude

Atitude Inicial	Hostil	Pouco Amistoso	Nova Atitude Indiferente	Amistoso	Prestativo
Hostil	Menos que CD 20	CD 20	CD 25	CD 35	CD 50
Pouco Amistoso	Menos que CD 5	5	15	25	40
Indiferente		Menos que 1	1	15	30
Amistoso			Menos que 1	1	20

← "Mais Hostil" "Menos Hostil" →

NOVA PERÍCIA

Sobrenatural (nenhum)

Você sabe de coisas que não deveriam ser conhecidas, por meio de experiências horríveis com o sobrenatural e/ou pelo contato com tomos proibidos. Segredos sombrios que desafiam tudo que é normal e familiar foram revelados. Desde que essas verdades contestem a lógica e as convenções sociais, não importa o quão inteligente ou sábio você seja — apenas a intensidade de exposição ao próprio Sobrenatural contará quando estiver usando esta perícia.

Teste: você pode puxar da memória ou acessar conhecimentos pertinentes ao Sobrenatural, particularmente detalhes sobre monstros, deuses, magias ou rituais, bem como relembrar seus efeitos ao longo da história. Você pode ter vislumbres ou especular sobre fenômenos que testemunhou.

Especial: Você não pode ganhar graduações nesta perícia gastando pontos. Só é possível ganhar graduações lendo tomos ou entrando em contato com o próprio Sobrenatural. Cada ponto ganho nesta perícia diminui sua Sanidade máxima em 1. Quanto mais você sabe sobre a terrível realidade obscura, torna-se menos capaz de ter uma vida normal.

Você não pode ter graduações em Sobrenatural quando criar o personagem, nem declará-la como perícia de classe. Entretanto, não há limite de graduações: seu nível não limita o número de pontos máximos que você pode adquirir em Sobrenatural.

DISTÚRBIOS SOMATOFORMICOS

Distúrbio Somático: [illegible] com [illegible]nas possivelmente variando desde tonturas e impotência até cegueira ou dor intensa. A medicina não é capaz de [illegible] causa física para os sintomas, [illegible] não acredita que elas tenham relação com qualquer tipo de doença específica. Todas as rolagens de ataque e testes de resistência e perícia sofrem uma penalidade de competência de –2.

Distúrbio de Conversão: o perso[illegible] tipo de distúrbio [illegible] servindo como meio [illegible] evitar algo indesejado ou de atrair [illegible] cuidado de outras pessoas (Mun[illegible] do Manchausenismo [illegible] nos outros [illegible] algum tipo de enfermida[illegible] mesmo, afim de ter alguém para [illegible] seus cuidados. Todas as rolagens [illegible] ataque e testes de resistência e perícia so[illegible] uma penalidade de competência de –2.

Hipocondria: o personagem acredita piamente que sofre de alguma doença grave mesmo não havendo qualquer evidência física do fato.

Distúrbio Dismórfico Corporal: o [illegible] comportamento pode mudar radical[illegible] tentativa de ocultar seus defeitos ou acalmar a ansiedade provocada pela presença dos mesmos.

DROGAS

O personagem vê o uso de [illegible] tendo, [illegible] Exemplos de drogas incluem [illegible] anfetaminas, cocaína, alucinógenos, maconha, nicotina, ópio [illegible] especialmente morfina e heroína [illegible]

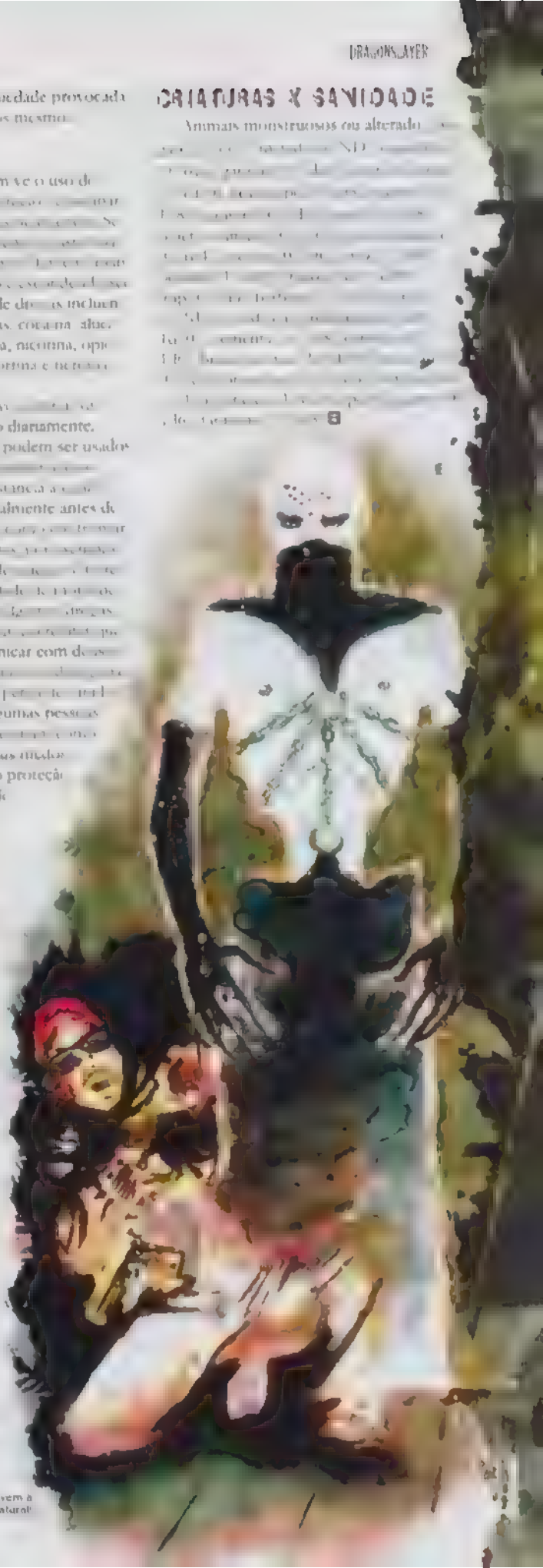
Um viciado deve [illegible] dificuldades do vício diariamente. Testes de Vontade podem ser usados [illegible] dependente, especialmente antes de [illegible] capaz de se comunicar com de[illegible] [illegible] de. Por outro lado, em algumas pessoas [illegible] calmantes, diminuindo seus medos servindo quase que como proteção contra a perda de sanidade.

OUTROS DISTÚRBIOS

Embora existam outros tipos de dis[illegible] a maioria é, na [illegible] ma ou varia[illegible] que foram dis[illegible] quixotismo [illegible] brenatural em tudo, incluindo nas coisas mais mundanas), panzaísmo (achar banal m[illegible] mais extraordinário acontecimentos) e megalomania (delírio de grandeza, riqueza, poder e fama). Sinta-se livre para criar seus [illegible] ções vividas em suas aventuras. Esta é uma das ferramentas mais preciosas nas mãos [illegible] Mestre [illegible] do mundo sobrenatural para seus jogadores.

CRIATURAS X SANIDADE

Animais monstruosos ou alterado[illegible] [illegible] ND [illegible]



Poucos sobrevivem à visão do sobrenatural!

O Grande Carvalho

Refúgio das Dríades

Tolvos de regares mais belos que aventureiros cruzam em suas jornadas, as florestas e [illegible] virgens demonstram o poder de criação da natureza em estado intacto. Em meio a essa vegetação são muitos os tipos de plantas, árvores e flores com formas e cores exuberantes. Além disso, a fauna agrupa animais e criaturas de beleza selvagem que vivem harmoniosamente.

Para que tudo esse cenário possa se manter protegido, alguns indivíduos fazem do resguardo das matas e florestas sua missão de vida. Muitos deles são druidas, elfos e [illegible] estão ligados de forma vital à flora. Destes as mais resolutas em proteger e defender as florestas são as dríades.

Pouco se sabe destas criaturas, porém quem foi capaz de achar e adentrar no Grande Carvalho pode descobrir mais sobre as fadas das florestas.

As dríades desviam exploradores de seu caminho, confundem as direções de desbravadores para que o coração da selva continue selvagem. Porém, estas fadas de pele cor de madeira e cabelos como plantas verdes e viçosas sofrem limitações. Elas têm uma ligação íntima com a árvore que habitam (em geral, carvalhos) e, por isso, não podem se distanciar da mesma por mais de 300m. Por esta missão, patrulhar as matas, rachaçando intrusos não é uma tarefa fácil.

Assim, toda floresta é protegida por um grupo de sete dríades que se posicionam com base em árvores equidistantes. Estas árvores formam um anel e se afastam 600m uma da outra.

A Tristeza de Diara

Diara era uma driade entristecida por viver longe de suas irmãs. Embora habitassem a mesma floresta, a distância que separava suas árvores impedia que desfrutassem a companhia uma das outras. Sabia que existiam mais driades como ela na mesma situação, pois o anel de proteção era uma tradição milenar entre o povo das fadas. Tinha a consciência de seu dever, porem não era justo que todos os outros habitantes da floresta pudessem se encontrar e manter a amizade e elas, as driades, tivessem que ficar eternamente presas sem a possibilidade de ver a propria família.

Infeliz, Diara resolveu lutar contra essa situação. Mesmo sabendo do risco, abandonou seu carvalho e saiu a procura de suas irmãs.

Quando cruzou o limite que podera chegar, sentiu uma enorme fraqueza. Sabia que não conseguiria repetir o mesmo feito novamente. Era sua unica chance. Não podia desistir.

Sofrendo, Diara perseverou e encontrou suas irmãs. Expôs a sua infelicidade e implorou que encontrassem algum meio de superar o problema, mas não havia nenhum modo conhecido. Como lembrança, cada uma de suas semelhantes lhe deu um ramo de suas respectivas moradas. Diara partiu de volta para seu carvalho, mas o esforço a havia deixado muito fraca. Sem conseguir se locomover, ela tombou na relva de uma clareira na floresta.

Neste momento, a deusa da natureza sentiu pena de Diara e resolveu recompensar seu esforço. A partir dos ramos que a driade carregava, fez surgir um enorme carvalho. Então, a deusa acordou a driade e lhe disse que aquele agora era seu lar, onde graças aos ramos retirados da morada de cada uma de suas irmãs, poderia reunir sua família sempre que quisesse.

Diara foi nomeada a matriarca das driades e sua casa passou a ser conhecida como Grande Carvalho, por ser a maior árvore desta espécie dentro da floresta e também por poder reunir todas as fadas dentro dele. Em troca de seu favor, a deusa da natureza colocou sob a proteção das driades o Coração das Fadas, um artefato que torna seu usuario capaz de controlar as arvores e plantas da floresta.

Descrição do Grande Carvalho

As salas são divididas por biombos de galhos vivos que protuberam do chão e entram novamente no teto a 4m de altura. Uma espessa folhagem não permite que se veja alem. Aberturas existem nesses paineis, onde cipos descem formando uma belíssima cortina vegetal.

1 SALÃO DO CONSELHO

Esse enorme salão se alastra por toda a metade interior do gigantesco carvalho. Nele, uma mesa esta rodeada de sete cadeiras e um grande trono, todos feitos com madeira que parece viva, já que ramalhetes verdes e flores coloridas nascem por toda superfície. Entre eles, um grande vaso de barro sustenta uma pequena árvore frondosa. Existem duas passagens a norte.

2. SALÃO DE ESTAR E REFEITÓRIO

Essa sala contem uma mesa circular com cadeiras em volta, sofas de vime com folhas e um balcão cheio de potes e travessas. Atras dele há uma tina de agua límpida e fresca e bancadas com alimentos, na maioria frutas e sementes. Existem três passagens: uma a norte, uma a oeste e outra a leste.

3 APOSENTOS DA MATRIARCA

O dormitorio de Diara. Uma enorme cama feita de feno e folhagens soma-se a outros móveis que parecem ter sido modelados pela natureza. Há também vasos com árvores pequenas, estantes e baus.

4. SALA DO ARTEFATO

Sala onde se encontra o Coração das Fadas. Somente as sete driades podem entrar neste aposento e, mesmo assim, Diara é a única que pode selar o lugar quando bem desejar. A sala também possui proteções magicas de prevenção contra intrusos. Há somente uma passagem a leste.

5. VESTIARIO

As driades, apesar de rústicas, são muito vaidosas. Normalmente, andam nuas pela floresta, mas quando querem se embelezar vestem belos trajes feitos de plantas e flores. Adornos como colares, taras, pulseiras e aneis, todos feitos de matéria orgânica. Esse ato de se vestir e se embelezar geralmente é feito quando as driades saem a procura de amantes.

Nesta sala, cabideiros de madeira seguram vestidos delicados e arcas guardam objetos como jóias e perfumes. Bancos e espelhos formam diversas penteadeiras. Essa parte do Grande Carvalho, tal como o salão do conselho e o refeitorio é usada por todas as fadas e não só pela matriarca. Ha uma passagem a sul e outra a leste.

6 SALA DE BANHOS

Esse é o menor aposento do Grande Carvalho. Nele, há uma grande tina de madeira. Espelhos se recostam na parede e petalas de flores são guardadas em potes de barro. Ha um sistema de drenagem que funciona ao puxar um tampão na tina de madeira. A agua deve ser trazida de fora para encher a banheira. Existe uma passagem a oeste.

USANDO O GRANDE CARVALHO

GANCHOS DE AVENTURAS

SANTIRA,
a fundadora

Toda cidade tem seus segredos. Até mesmo DeepGate.

espécie de sindicato que organizava e treinava aventureiros experientes especializados em conduzir grupos aos primeiros níveis da grandeza masmorreira.

As décadas se passaram, DeepGate cresceu, com ela, cresceu também a influência de Santira Ilhoc com cinquenta anos. Atualmente é reverenciada como a primeira sacerdotisa cultuada nas masmorras ocultas no fosso da DeepGate mesmo que talvez isso não seja verdade. Quase todos os tipos de negócios existentes na cidade tem algum envolvimento, seja direta ou indiretamente de sua parte. E, embora não seja a governante oficial da cidade, dificilmente alguma medida é tomada sem que Santira tenha conhecimento do assunto. Além disso, ela está atualmente casada com, Mark Bronal, um conhecido nobre de Lancaster, o que a põe na mais alta corte e elite de Mercadia.

Mas nem tudo são flores para Santira.

A família Cantrel, da qual fazem parte os irmãos Lorcan e Mared, é persona non grata em DeepGate. Para eles, a história contada pela ladina é uma farsa muito bem articulada. Eles sustentam que o Lorcan quanto Mared foram friamente assassinados por Santira logo que os três encontraram no fosso e que o pergaminho que ela diz ter encontrado foi meticulosamente forjado para atrair incautos à ilha. Os Cantrel gozam de influência razoável em Lancaster e frequentemente [illegible] para [illegible] e investigar os passos de Santira.

Embora nada tenha sido provado até hoje, existe o fato de que o Santira mandou demolir qualquer um que ousasse examinar o pergaminho que continha o relato sobre o terrível e oculto Shamrock.

Faça assim

Aproveite os buracos! Muitos fatos sobre DeepGate apresentados aqui são intencionalmente vagos. Quem descobriu o fosso primeiro? Quem governa a cidade? Qual sua maior taverna ou estalagem? Seus templos são para quais deuses? Quem é o melhor armeiro da cidade? Como se chega à ilha? Estas e quaisquer outras perguntas devem ser respondidas por você.

Pense em heróis! DeepGate existe para prover aventureiros com aquilo de que eles precisam para vencer as masmorras. Imagine que bens ou serviços podem ajudar alguém a explorar uma masmorra. Se você fosse um aventureiro, o que gostaria de encontrar em uma cidade?

Não fique restrito! DeepGate é a cidade principal da ilha, mas não precisa ser a única. Uma centena de quilômetros com certeza pode abrigar outros povoados, cabanas abandonadas, torres misteriosas, castelos assombrados e outros lugares de aventura.

Não seja preguiçoso! RPG é uma combinação de ambientação e regras. É divertido inventar uma história, mas você não estará ajudando a jogadores e Mestre se não fornecer regras para seu material. Personagens e criaturas devem ter estatísticas de jogo. Tavernas e estalagens devem ter mapas. Guildas e organizações ficam mais interessantes quando acompanhadas por novos equipamentos, magias ou classes de prestígio.

Santira Kessler

Ladina 7; DVs 7d6+7, PVs 38, N, Iniciativa +8, Deslocamento 9m, CA 18, toque 14, surpreso 14; Ataque base +5, adaga +12 (dano 1d4+3) ou besta +10 (dano 1d8), QE: Encontrar Armadilhas, Ataque Furtivo +4d6, Sentir Armadilha +[illegible] são, Esquiva Sobrenatural, Fort +3, Ref +9, Von +3, For 11, Des 18 (+4), Cons 13 (+1), Int 16 (+3), Sab 10, Car 18 (+4).

Perícias: Avaliação +13, Acrobacia +14, Abrir Fechaduras +14, Blefar +19, Escalar +10, Esconder-se +14, [illegible], Operar Mecanismo +14, Ouvir +10, Prestidigitação +14, Procurar +10; **Talentos:** Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Blefar), Persuasivo.

Equipamento: *armadura de couro +2, adaga +3 do Retorno*, besta leve obra prima (com 10 virotes), ferramentas de ladrão obra-prima, *mochila de contenção I*, corda (15m).

Ganchos de Aventuras

- A família Cantrel está a procura de um grupo de mercenários para investigar Santira e roubar o papiro que ela guarda com tanto afinco. Os Cantrel acreditam que o documento pode provar que Santira não passa de uma assassina frias.
- Santira está patrocinando uma expedição destinada aos subterrâneos, aproveitando a festa de comemoração de aniversário de sua taverna. A ladina oferecerá estadia e provisões para grupos de heróis. Fica acertado que 50% do tesouro conquistado será dividido com ela.

Regulamento

1. Envie seu material para nossa revista **DragonSlayer, Editora Manticora, Rua Augusta, 976, 2º andar, Cerqueira Cesar, SP/SP, CEP 01304-001**, ou para o e-mail **editora@manticora.com.br** (o assunto deve seguir o seguinte modelo: DeepGate – nome da sua materia. Ex: DeepGate – Estalagem do Ganso Afogado, DeepGate – A Fera dos Tentaculos de Aço, DeepGate – Capitao Arrouth etc.)

2. Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word, .doc ou .rtf, e conter entre 8.000 e 10.000 caracteres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas, Contar Palavras). Os textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar 8 páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3. Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente, compatíveis com o Sistema D20 ou Primeira Aventura. Outros sistemas não são permitidos.

4. Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Editora Manticora.

5. Envie junto ao seu material os seguintes dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e forma de contato (telefone e/ou e-mail).

6. Reserva-se aos editores da revista DragonSlayer e à Editora Manticora o direito de alterar ou corrigir estas regras e textos enviados caso seja necessário.

7. Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista DragonSlayer.

8. Descrições de lugares devem preferencialmente ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias, impressos ou arquivos digitais.

9. Qualquer semelhança entre este regulamento e o regulamento de qualquer outra Cidade do Leitor é um simples caso de copy/paste.

GARRA DO URSO
URRO DO LEÃO

Novos talentos e armas para os artistas marciais de de Moreania e além

Armas de Monge

Vrustas marcias são conhecidos por lutar de mãos vazias, transformando seus próprios corpos em armas. No entanto, muitos estilos de luta também empregam certas armas especiais, que podem ser muito simples e acessíveis – ou então extremamente exóticas, desconhecidas entre os reinos locais. São elas: kama, nunchaku, bordão, shuriken e siangham. Estas peças são conhecidas coletivamente como "armas de monge".

Um personagem com o talento Artes Marciais pode adquirir outros talentos (como Rajada de Golpes) e realizar certas manobras apenas quando está desarmado. No entanto, caso esteja usando armas de monge, ainda poderá usar esses talentos como se estivesse desarmado. Além disso, todo personagem com o talento Artes Marciais sabe usar armas de monge como se tivesse os talentos Usar Arma adequados.

Entre as cinco armas a seguir, apenas o bordão é uma arma simples. Todas as outras são armas exóticas, exigindo um talento especial para serem dominadas (veja o quadro "Armas Exóticas").

Bordão: um cajado apreciado por viajantes, camponeses, clérigos e monges, por sua praticidade e preço — assim como uma clava, seu custo é zero. Um personagem com o talento Combater com Duas Armas pode atacar com os dois lados do bordão, como se fossem duas armas, sofrendo o redutor normal de –4. Um bordão é uma arma simples.

Kama: desenvolvida a partir de pequenas foices usadas por camponeses para colher espigas, uma kama é um bastão curto de madeira com uma pequena lâmina recurvada. Quase sempre são usadas aos pares, por personagens com o talento Combater com Duas Armas. Kama são armas exóticas.

Nunchaku: bastões curtos ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. Costumam ser usados aos pares, por personagens com o talento Combater com Duas Armas. Nunchaku são armas exóticas.

Shuriken: estas pequenas e afiadas lâminas de aço muitas vezes têm o formato de estrelas. Você pode arremessar três delas por rodada, sempre contra o mesmo alvo, como se fosse um único ataque.

Uma shuriken arremessada tem alcance de 3m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 3m extras, até um máximo de –10 a 15m. Shuriken são armas exóticas.

Siangham: uma espécie de lança muito curta, para uso com uma única mão. Também são usadas aos pares por personagens com o talento Combater com Duas Armas. Siangham são armas exóticas.

Evasão
Você sabe se desviar rapido.

Pré-requisitos: Sab 15+, Artes Marciais, Sentir Motivação 3 graduações.

Armas Exoticas

Usar Arma Exotica

Pre Requisito

Beneficio

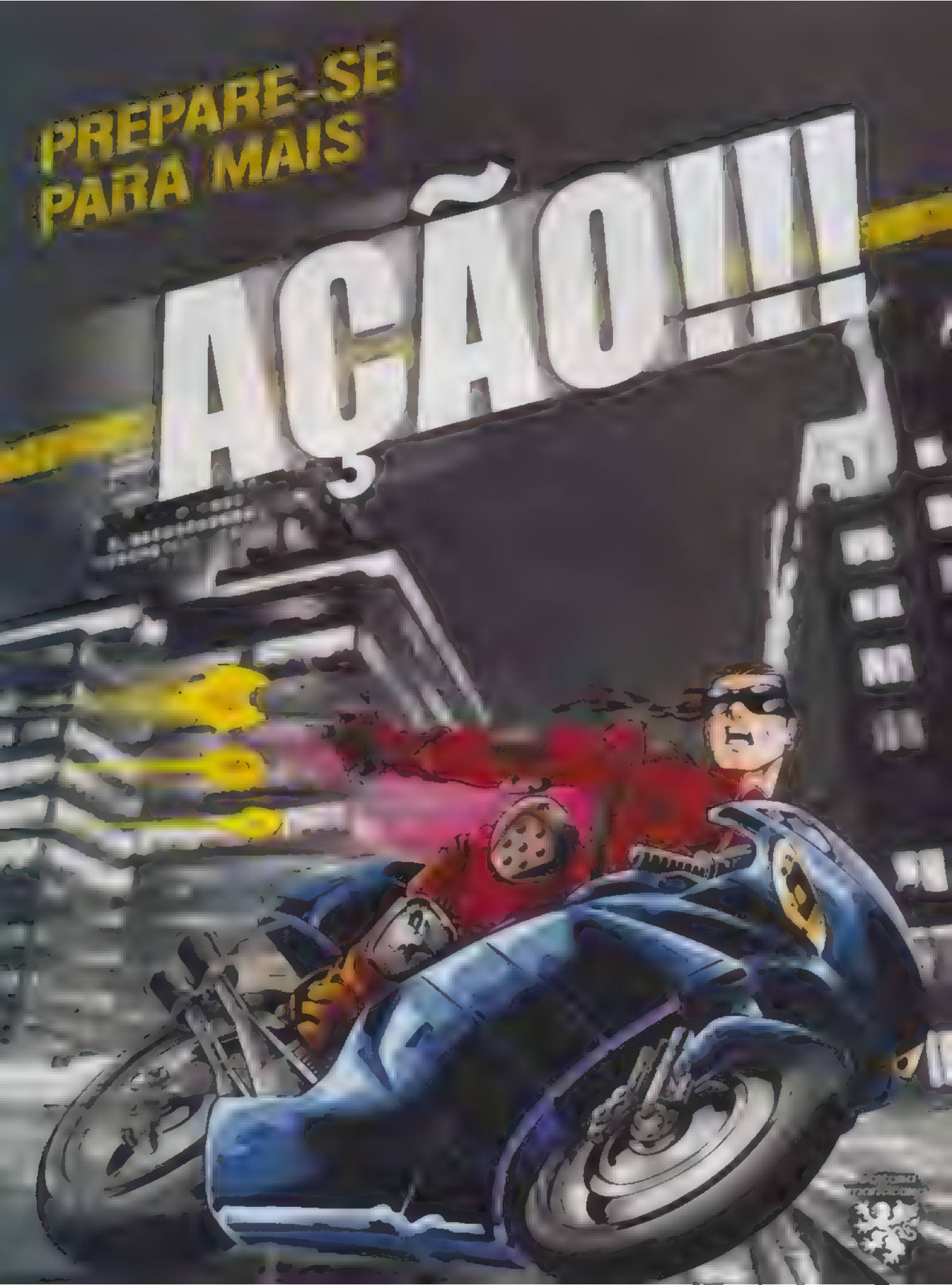
Normal

DAEMON

MÓDULO BÁSICO

Marcelo Del Debbio

Sistema Daemon


PREPARE-SE
PARA MAIS
AÇÃO!!!

Armas e Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo do RPG. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Tome cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquelas armas toscas vistas em bangue-bangue, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antigüidade até Idade Média (1400+) - não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).
Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.
Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.
1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.
Primeira Guerra - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porem, são muito grandes e raras).
Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porem, muito poderosas.
Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.
Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, lasers, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de **bom-senso**. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, maquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal e ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e raros. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Época Medieval

Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, mochila, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Barbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no GUIA DE ARMAS DE FOGO.

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projeteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, eletricidade, frio e mascaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinetico.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5

Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo
Mascara improvisada	IP 10 contra gases
Mascara contra gases	IP 30 contra gases
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade
Proteção contra acidos	IP 6 contra acido
Roupa Térmica	IP 30 contra frio
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vacuo e 8 contra frio
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo
Porta de Madeira	IP 2 a 5
Parede de Tijolos	IP 8
Vidro à Prova de balas	IP balistico 12 a 18
Parede de Concreto	IP 15 a 24
Carro Blindado	IP balistico 10 a 20
Porta de Aço	IP 25

Glock 24
Munição: 9mm
Pente: 24 (clip
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
CdT: 3

Winchester Defender
Munição: cal. 12
Pente: 7
Alcance: 60m
Dano: 2d6+2
CdT: 1

Beretta M12
Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150 m
Dano: 1d6
CdT: 5

Taurus MT 12
Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
CdT: 3

AK-47
Munição: 7.62
Pente: 30 (clip
Alcance: 300m
Dano: 2d10
CdT: 5

Mini UZI
Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
CdT: 10

Colt M16 9mm
Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
CdT: 5

C3 Parker Hale
Munição: 7.62mm
Pente: 3
Alcance: 500m
Dano: 2d6+6
CdT: 1

FN FAL
Munição: 7.62
Pente: 20
Alcance: 650m
Dano: 1d10
CdT: 5

M16
Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 500m
Dano: 2d6
CdT: 5

Steyr AUG
Munição: 5.56mm
Pente: 30
Alcance: 750m
Dano: 1d10
CdT: 5

H&H 600
Munição: 600
Pente: 5
Alcance: 400m
Dano: 3d6
CdT: 1

Ingram M10
Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
CdT: 10

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroismo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de "aura heróica" ou "sorte" que protege o **corpo físico** do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um cavalo, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por Que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror. Porém, isso impedia os Mestres de jogarem campanhas de ação e aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles? Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem

Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroismo. Por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses Pontos NÃO poderão ser usados. As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

John Paul Sette é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Diego Sanches durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Diego.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Diego estava indefeso e é atingido no peito. John tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se John não tivesse Pontos Heroicos.

O Jogador de JP Sette declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de John e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando Usar e Quando não Usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Existem Mestres que gostam de campanhas de ação e Mestres que gostam de campanhas de terror e suspense

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator "medo", pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por conseqüência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de campanha, tendo, portanto, os mesmos "direitos" dos heróis no que toca a Pontos Heróicos

A quantidade de Pontos Heróicos distribuída deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para se evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (magias de Força de Vontade ou de coragem, por exemplo)

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre

Em um RPG de horror, sobreviver a uma aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas aventuras.

Isso é chamado **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma aventura ou conjunto de aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena campanha)

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais. Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela de avanço de níveis), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (atributos, aprimoramentos, perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15° nível. Esses níveis NÃO estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria).

A cada avanço de nível, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis.

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem aventuras DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O QUE EU GANHO COM ISTO?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos atributos. Os valores de atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e Pontos de Focus

Caso o Personagem seja um mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o mago aspirante deve encontrar um **professor** que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da campanha.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição)

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela correnteza. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da perícia ou atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsander possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 48x2 = 96, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor

Márcio Alexsander possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser 48/2 = 24.

Observação: recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsander tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso Especial : Força

A Força é um atributo diferente. No capítulo de atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON). Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Calcule a diferença entre os atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16-13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte

Ativa (Kevin) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa. Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos -3x5= -15% e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12=-1. A chance será 50%-5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso Automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, James, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, tiros, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o persegue. O Personagem investigador tem direito a um Teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Defensor \ Atacante	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-		-	-	-	-			-	
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-		-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático				
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-		-	-	
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-			-	
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-		-	-		-
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-		-	-	
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-			-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
18		-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
19	-		-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
20	-	-		-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
21		-		-		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
22	-		-		-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
23		-		-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
24	-		-		-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
25		-			-		-	-		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
26	-	-	-	-	-	-	-		-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27		-	-	Fracasso Automático					-		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
28	-	-		-		-	-			-	-		5	10	15	20	25	30	35	40	45
29		-	-		-	-	-	-			-	-		5	10	15	20	25	30	35	40

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da perícia da **Fonte Ativa** e subtraia o valor da **Fonte Passiva**. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Aurton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Aurton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Aurton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma perícia contra um atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
3- Todos os Personagens fazem ataques ou ações.
4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez) O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrescente** dos valores de iniciativa: os maiores resultados agem antes (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante neste capítulo. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos da história. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Personagem fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos)

Uma ação pode ser:

Abrir uma porta, alçapão ou janela
Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e manobras de combate que o Personagem possui)
- Beber uma poção ou elixir.
Conversar com alguem
Fazer uma magia espontânea
Fazer um ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou ate mesmo horas)
Usar pontos de fé para realizar um milagre
Prestar primeiros socorros a alguem ou em si mesmo.
Fazer um Teste de Pericia
Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate
Pegar um objeto caido e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo)
Usar um objeto que esteja nas mãos
- Montar ou desmontar de um cavalo.
Mover-se até AGIl metros, mantendo posição de defesa.
Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva
Largar um objeto que está segurando com as mão.
Gritar uma ordem e ouvir a resposta
Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimorio ou tomo.

2. Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida e a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que esta acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma Mágica

Armas magicas e sagradas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa

Uma espada magica +2 tera portanto um modificador de +2.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e feitiços que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert esta conjurando uma grande Bola de Fogo (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessa-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma magnifica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores tambem devem ser considerados. Nenhum valor de iniciativa pode ser menor do que Zero.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita tambem que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther tambem não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther tira seu ataque antes.

3. Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como pericias tendo o atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fara o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da pericia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Pericia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Pericia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva

Luther esta usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%-50% = 40%. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: 50%+30%-25%=55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capitulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um jogador tirar nos dados um valor maior que o necessario para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem humano sem super-poderes usar a Pericia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância

4. Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causara **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e esse valor pode ser encontrado em sua descrição. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado militar. Luther possui HR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d6+4 pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco. Em termos de jogo, a conseqüência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico nos dados é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d6+6 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou deixar o Personagem atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outros. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por

absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.
- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores, alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um ataque com metade do valor. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro. O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

*Uma granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até **dois** metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.*

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüências fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é [Pistola 40%], precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil. O jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que esta atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o numero tirado no 1d100 for um acerto critico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos praticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuido por um espirito e ataca seu amigo Ens com uma faca. Ens não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Ens tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Tambem conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Alem disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma defesa em lugar de cada ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar multiplos ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em **Carga**. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro. O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele tenta com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.*

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em suburbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessario que a vitima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vitima esta ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vitima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguem faz este ataque, considere o ataque um Teste Facil se a vitima estiver distraida ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate proximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguem com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate proximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta tecnica é utilizada por *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi ampulhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver pericias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a manobra de combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki esta em serias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Utilizada quando um dos combatentes estiver em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideras desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de ataque quanto no valor de defesa. O modificador METADE (reduz os valores a metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25] fica penalizado em metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas (35-15)/2 = 10%. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano em 2d6.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Herói sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma único parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado por um tempo. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro, devido ao grande dano causado.

Em uma queda, Joe Smith sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio muito alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante para o Jogador.

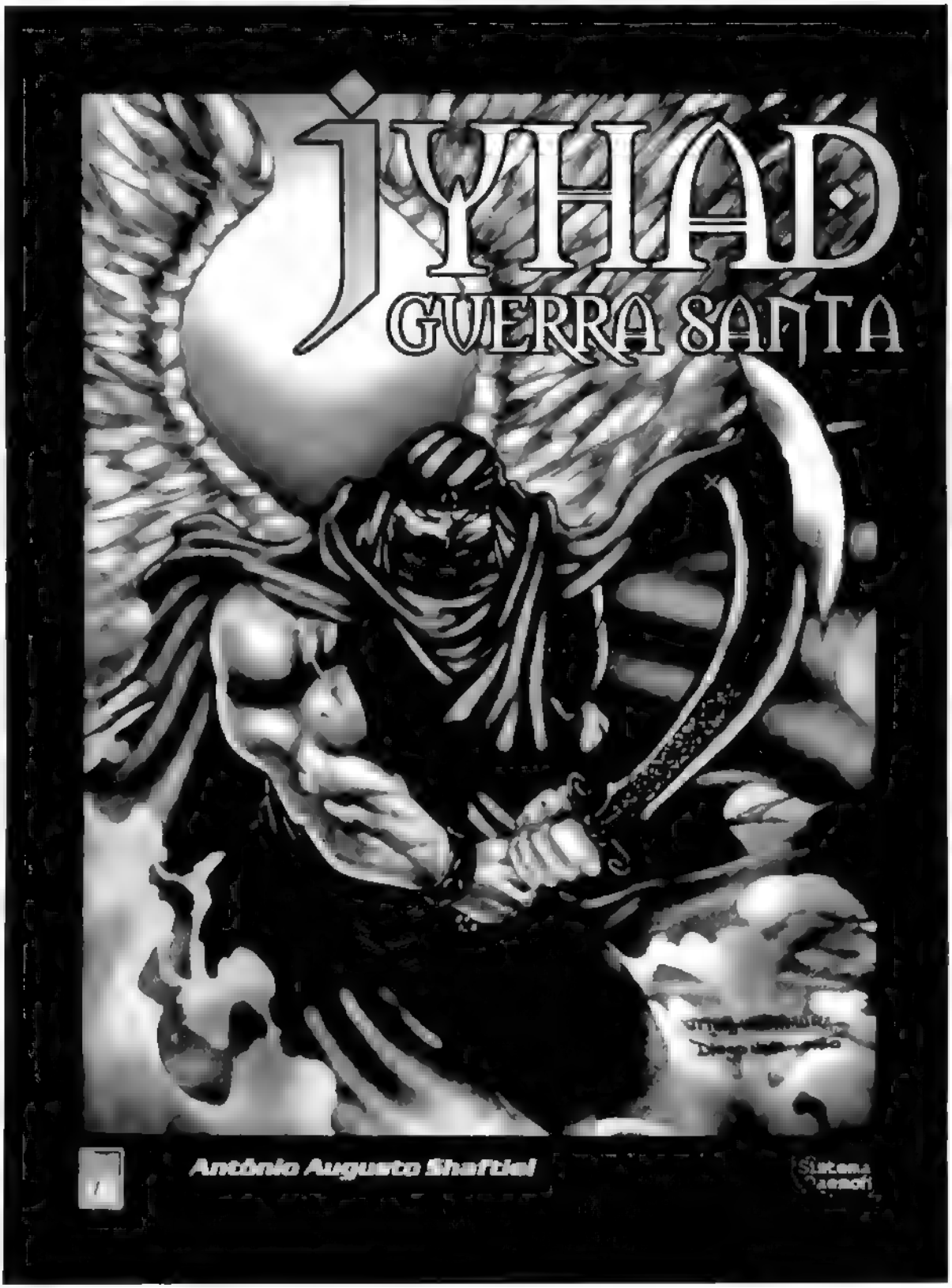
Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa. Alguns rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Lançamento:



RPG
Módulo Básico

Nome _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____

Data de Nascimento _____ Local de Nascimento _____

Sexo _____ Altura _____ Peso _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____

Atributos	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	____ / ____ / ____
Força (FR)	____ / ____ / ____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____

Pontos de Vida | **Índice de Proteção** | **Iniciativa**

Pontos Heróicos | **Pontos de Fé** | **Pontos de Magia**

Armadura: _____

Perícias com Armas (Dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	____	____	____
	____	____	____
	____	____	____
	____	____	____
	____	____	____
	____	____	____

Perícias	Gasto/Total
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____

Aprimoramentos	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipamentos

_____

_____

_____

_____

D20 SAGA

COMPLETE SUA COLEÇÃO D20 SAGA!

PELO TELEFONE
OU INTERNET
FRETE GRÁTIS!

R$ 10,00

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTAS

CONFIRA!

Informe-se: editora@manticora.com.br ou (11) 3257-5103

DAEMON

MÓDULO BÁSICO

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia ver seu universo de jogo publicado em algum livro ou netbook, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender!

Com a liberação do Sistema Daemon, para uso dos Mestres, suas chances de publicar um livro [illegible] aumentaram muito!

[illegible]

Utilizando as regras do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seus próprios mundos de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, guias de equipamentos, monstros, criaturas, deuses e entidades.

Para o Mestre, isso é uma grande vantagem, já que toda a parte das regras já estão prontas, resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo.

O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

Daemon Editora

O Exército do Brilho Divino

Nem sempre é bom seguir a luz no fim do túnel

Por MAW e Saladino

Pluigh era um fogo fátuo como qualquer outro. Alimentava-se das emoções dos que conseguia atrair para o pântano. Com sua forte luz, ludibriava suas vítimas que então eram tragadas pelo charco. O medo resultante da experiência era como um banquete para a criatura.

Com o tempo, os viajantes que atravessavam o pântano [illegible] o truque da vil criatura luminosa. O engodo usado por Pluigh [illegible] cada vez mais [illegible] cada dia [illegible].

[illegible] pelo [illegible], Pluigh [illegible] de orcs vivendo no lugar. Sabia que aqueles humanóides [illegible] habilidades [illegible].

Com sua consciência, Pluigh [illegible] para um [illegible] e os acompanhou usando sua invisibilidade. O fogo fátuo presenciou uma [illegible] batalha entre os [illegible] e os habitantes de pequena vila [illegible].

Morte, pânico, violência e [illegible] sentimentos saborosos para a criatura. Agora podia se fartar sem gastar sua própria energia. Usava seus [illegible] para satisfazer suas vontades. Mas, sua alegria durou pouco.

A fama dos orcs e desprezo pela vida [illegible] alertou heróis. Em outra investida do grupo selvagem, uma emboscada foi montada para rechaçar os assaltantes. Paladinos e seres celestiais luminosos conseguiram surpreender os monstros.

O fogo fátuo se viu em uma situação difícil. Os orcs estavam sendo destruídos, estragando seu plano. Quando já havia perdido as esperanças, o sabor de um sentimento novo tocou seu paladar: o espírito de luta dos heróis investindo contra os orcs. Era o paladar mais soberbo que já experimentara.

Pluigh observou a luta e percebeu que os celestiais tinham um aspecto muito semelhante ao seu. Pequenas esferas luminosas que se acumulavam em volta do inimigo e descarregavam rajadas certeiras, fulminando o alvo. Seres leais e [illegible].

Sabendo que sua índole perversa poderia chamar a atenção dos celestiais, o fogo fátuo [illegible] vil. Pluigh saiu da invisibilidade e [illegible] com a luz mais forte que pôde e começou a atacar os orcs com fúria, [illegible] [illegible] luminosos.

No final da batalha, [illegible] como um servidor a serviço do bem, um ser igual aos seus "irmãos" arcontes luminosos. [illegible] que [illegible] por [illegible] [illegible] seu [illegible]. [illegible] então a ajuda dos celestiais ou [illegible] como o Exército do Brilho Divino.

Hoje em dia, Pluigh [illegible] arcontes [illegible] a eles "buscas" e missões "divinas" que, segundo ele, recebe diretamente das entidades superiores. Essas missões os levam a [illegible] quanto [illegible] [illegible] [illegible] sua obediência cega faz com que nunca questionem as ordens de seu mestre.

Pluigh superou suas próprias expectativas. O vigor de luta dos arcontes e seu entusiasmo na batalha contra o que achavam ser o mal deram ao fogo fátuo a satisfação de saciar sua fome com o mais delicioso dos sabores.

Pluigh

Mestre do Exército do Brilho Divino

Pluig: fogo fátuo (com progressão); ND [illegible]; Aberração Pequena (Ar); DVs 15d8+15; pvs 108; Inic [illegible]; Desloc. Vôo 15m (perfeito); CA 29 (+1 tamanho, +9 Des, +9 deflexão), surpresa 20, toque 29; Ataques: base +11, agarrar +2, +20 choque (ataque de toque, dano 2d8+6 por eletricidade); Qualidades Especiais: Dissimular Tendência, Visão no Escuro 18m, Imune à Magia, Invisibilidade Natural; Tend. CM; Fort +6, Ref +18, Von +9; For 1 (–5), Des 28 (+9), Cons 13 (+1), Int 19 (+4), Sab 18 (+4), Car 16 (+3).

Perícias: Blefar +26, Diplomacia +15, Esconder-se +25, Intimidar +17, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +18, Sentir Motivação +18; **Talentos:** Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Persuasivo, Prontidão.

Como os outros fogos fátuos, Pluigh tem a aparência de um globo de gás de cores sutilíssimas, que emana luz de diversas intensidades e cores. Ele se especializou em manipular a luz para ela, confundindo-se com um arconte luminoso [illegible] um teste de Conhecimento (Natureza) ou Conhecimento (Os Planos), ambos com CD 25, para perceber a diferença.

Pluigh é normalmente invisível e, quando fica assustado ou está com medo, diminui a sua luminosidade e some de vista.

Apesar de não possuir um aparelho vocal, Pluigh consegue falar com arcontes [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] num teste de Blefar (CD 2[illegible]). Pluigh consegue [illegible] Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, Orc e Silvestre.

Combate

Pluigh [illegible] em combate, a menos que seja realmente necessário ou que sirva a seus propósitos. Como os outros fogos fátuos, ele prefere se manter à distância, mas ainda próximo de vítimas de ataques, para absorver suas emoções.

Nas poucas situações em que precisa entrar em combate, usa descargas elétricas — um pouco mais poderosas que o fogo fátuo normal — que funcionam como ataques de toque (ignorando os bônus de armadura, de escudo e de armadura natural).

Dissimular Tendência (SaM): sempre que [illegible], Pluigh pode conjurar um efeito idêntico à magia de mesmo nome, sem limite de duração (como um feiticeiro de 15º nível).

Imunidade à Magia (Ext): Pluigh só pode ser afetado pelas seguintes magias (e efeitos similares): *Labirinto* e *Mísseis Mágicos*. As magias *Círculo Mágico Contra o Caos*, *Círculo Mágico Contra o Mal*, *Proteção Contra o Caos* e *Proteção Contra o Mal* também são eficazes contra Pluigh, mantendo-o afastado, mesmo quando sua habilidade de *Dissimular Tendência* está ativa.

Invisibilidade Natural (Ext): quando está assustado ou com medo, Pluigh pode eliminar seu brilho, ficando invisível como a [illegible] magia (sem duração).

MINAUROS

OS MEIO-MINOTAUROS DE ARTON

O minotauro artoniano é intolerante. Fascista. Devotado à Lei do Mais Forte, e pouco paciente com criaturas mais fracas. Mas eles podem, ocasionalmente, gerar uma prole muito mais saudável...

Alguns acadêmicos consideram os minotauros artonianos uma raça parasita: eles precisam de fêmeas humanas ou élficas para se reproduzir, pois não existem minotauros fêmeas. O resultado do cruzamento será um macho pertencente à raça do pai ou uma fêmea pertencente à raça da mãe. No entanto, em raras ocasiões, uma criatura totalmente nova vem à luz.

Os meio-minotauros (também conhecidos como "minauros", nascem de minotauros e humanas, ou meio-eltas (nunca eltas), e lembram humanos com fortes traços taurinos. Eles não demonstram a grande força da raça de Tauron, mas também estão livres de suas maiores fraquezas. Além disso, existem meio-minotauros fêmeas.

Personalidade: quando nascidos e criados em Tapista (o que acontece na maioria dos casos), meio-minotauros agem e comportam-se exatamente como seus pais, demonstrando grande honra e orgulho. No entanto, talvez por sua força física inferior, sentem mais necessidade de demonstrar suas capacidades, competindo com minotauros verdadeiros o tempo todo. Sua metade humana também pode levar a uma curiosidade imprudente por assuntos "proibidos", como armas de longo alcance, magia arcana ou talentos ladinos.

Descrição Física: um meio-minotauro lembra um humano robusto (1,80m em média), com a estatura aproximada de um meio-orc. Sua cabeça é bovina, mas com focinho mais curto e chifres menores, pequenos demais para uso efetivo como armas. Seus pés são sempre humanos, nunca em forma de cascos. As fêmeas são pouco menores, mas ainda mais corpulentas que a maioria das humanas, com olhos grandes e expressivos.

Minotauros são amantes sinceros da beleza humana ou élfica; eles não sentem nenhuma atração por fêmeas minauras, considerando-as amigas ou irmãs — e que devem ser protegidas de acordo. A legislação de Tapista qualifica relações entre minotauros e minauras como incestuosas, pecaminosas (embora essas relações às vezes ocorram).

Tendência: geralmente leal, como seus pais, mas podem ser levados por sua natureza híbrida a seguir praticamente qualquer tendência.

Relações: ironicamente, minauros não convivem bem com seus próprios pais. Mesmo o minotauro de coração mais nobre e generoso não consegue disfarçar sua pena por estas criaturas, considerando as inferiores, dignas de desprezo. Minauros são sempre tratados como doentes, inválidos ou "irmãozinhos" pequenos — uma condição que eles em geral detestam! Por isso, um meio-minotauro prefere viver entre humanos e semi-humanos, onde sua força acima da média é respeitada.

Por seu sangue humano e condição social, meio-minotauros têm maior facilidade para conviver com outros povos. Eles gostam de grandes cidades humanas, especialmente aquelas mais coloridas, habitadas por membros de raças diferentes. Muitas vezes, são confundidos com minotauros verdadeiros, pois a maioria dos povos nem mesmo sabe sobre a existência dos híbridos.

Terras dos Meio-Minotauros: minauros não formam comunidades próprias. Em Tapista, eles lutam por um lugar em sua sociedade rígida, mas nem sempre são bem sucedidos. Os machos quase nunca conseguem formar harens. As fêmeas podem fazer parte de harens, mas nunca como esposas — apenas como criadas. Sem apoio ou status para ocupar papéis tradicionais, numerosos minauros decidem abandonar o reino em busca de terras menos frustrantes.

Religião: minauros prestam homenagem a quaisquer deuses humanos, incluindo o próprio Tauron — embora esta não seja sua divindade principal. Quando podem desfrutar da liberdade existente em sociedades humanas, meio-minotauros voltam-se para os deuses mais incomuns e distantes da cultura taurica, como Hyninn, Nimb e Wynna.

Idioma: meio-minotauros conhecem os idiomas Minotauro e Comum, aprendidos durante a infância. Mais tarde, é comum que demonstrem grande fascínio por outras línguas, aprendendo tantas quanto possível.

Nomes: os mesmos dos minotauros, recebidos durante a infância. No entanto, seus nomes naturais muitas vezes trazem significados pejorativos, que demonstram fragilidade ou inferioridade — então tratam logo de esquecê-los e adotam apelidos ou nomes humanos.

Aventuras: um minauro estará perfeitamente à vontade em um grupo formado por representantes de variadas raças e classes — poucas raças têm tanta disposição para uma vida de aventuras. Eles entendem que sua grande força é importante para a equipe, atuando como bárbaros, guerreiros, rangers, monges e até paladinos (uma classe que eles podem adquirir, por seu sangue humano). No entanto, também gostam de "nadar contra a corrente" e seguir carreiras totalmente contrárias a raça de seus pais, como bardos, magos, feiticeiros e ladinos.

Traços Raciais dos Minauros

Um minauro não apresenta a maioria das vantagens raciais dos minotauros (armadura natural, chifres...), mas também não traz suas maiores desvantagens (inabilidade com magia, medo de altura...):

• +2 Força: minauros não chegam a ser tão fortes e vigorosos quanto seus pais, mas também não partilham de sua visão estreita e brutalidade.

• Tamanho Médio: sendo criaturas de tamanho Médio, minauros não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.

• O deslocamento básico dos minauros é de 9m.

• Faro: devido a seu olfato apurado, minauros podem perceber a presença de inimigos a até 9m (ou 18m a favor do vento), ou 4,5m contra o vento), e recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.

• +4 em Diplomacia e Obter Informação: minauros têm mente aberta, fazem amizade mais facilmente que a raça de seus pais.

• Sangue Humano: para todas as habilidades especiais e efeitos, minauros são considerados humanos, não minotauros. Eles podem, por exemplo, preencher requisitos para magos, talentos e classes de prestígio como se fossem humanos.

• Idiomas Básicos: Minotauro e Comum. Idiomas Adicionais: quaisquer.

• Classe Favorecida: qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um minauro é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Minauros são quase tão versáteis quanto os humanos.

Novos Talentos

Grandalhão

Você é anormalmente grande para sua raça.

Pré-requisitos: raça centauro, meio-orc, minotauro, minauro, nagah ou trog.

Benefícios: você é considerado uma criatura Grande, apenas para efeito de preencher requisitos (para outros talentos e classes de prestígio, por exemplo) e uso de armas (você pode usar armas Grandes com apenas uma mão, e armas Enormes com as duas mãos). Este talento não afeta nenhum outro bônus ou redutor devido ao tamanho.

Normal: meio-orcs, minotauros, minauros e trogs são criaturas Médias, centauros e nagahs, embora sejam criaturas Grandes, têm partes humanas de tamanho Médio.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

MAESTRIA EM ARMAS

AGORA SUA ARMA TAMBÉM SOBE DE NÍVEL!

Por MAW e Gisele Rolli Saiz

É de conhecimento de todos que o Sistema D20, consagrado principalmente pelo RPG *Dungeons & Dragons*, é o mais jogado possuindo maior popularidade entre os outros sistemas. Também é sabido que as regras encontradas no D20 são uma evolução dos antigos jogos de RPG, notoriamente o *D&D 1ª edição*.

Porém poucos sabem que na 1ª edição do *D&D*, um livro chamado *Rules Cyclopedia* (Enciclopédia de Regras), uma compilação de regras que permitia aos Mestres e jogadores seguir até níveis avançados, já possuía muitos elementos que usamos hoje em dia na versão 3.5. E mais mesmo, as regras que muitos usam hoje e pensam ser novas e recém criadas para formar o Sistema D20 são, na verdade, adaptações de normas antigas.

Como exemplo, a medida de dificuldade de encontros, que é expressada através da média do nível do grupo confrontada pela média de poder dos monstros (seus NDs, ou níveis de desafio), em outras palavras o cálculo do NE (nível de encontro) já aparecia no jogo antigo. Porém, era chamado de Encounter Challenge (Desafio do Encontro) que se expressava por uma porcentagem em vez de um número inteiro e era medida pela média do poder dos monstros da EPL (Total Party Level, ou Nível Total do Grupo). Ou seja, a

Também existem outros exemplos, como o avanço de monstros ou monstros com classes, talentos e perícias, progressões épicas chamadas de níveis imortais, combate não letal, criação de itens mágicos e construtos etc. Todas essas diretrizes já existiam desde os primeiros livros de *Dungeons & Dragons*, apenas recebiam outro nome ou eram encaradas de maneira levemente diferente para se enquadrar no sistema. Lembrem-se de que no *D&D 1ª edição* só existiam classes, ou seja, elfos, anões e halflings eram encarados como uma classe básica, não poderia haver um halfling mago por exemplo, embora a *Rules Cyclopedia* comente a possibilidade de alterar essa regra.

Como entusiasta da 1ª edição, me frustrei um pouco quando vi as regras de AD&D e senti a falta de alguns elementos. Logo que a versão 3.0 e 3.5 saiu, novamente esperava que o sistema antigo fosse retomado. Obviamente, muitas coisas foram contempladas e excluídas tal como descrito acima, porém uma das regras mais interessantes, que dava um sabor especial às seções e principalmente aos combates, foi deixada de lado. Estou falando da habilidade Weapon Masters (Maestria em Arma), que qualquer jogador podia desenvolver, até mesmo magos, e que rendia ao personagem uma versatilidade com a arma escolhida.

A maestria em arma funcionava da seguinte maneira: qualquer personagem possuía pontos de perícia (que eram divididos em perícias para armas e perícias gerais, parecido com o esquema de proficiência do AD&D), ele podia gastar esses pontos de perícia para aprender a usar variadas armas ou focar em uma só, aumentando o grau de habilidade naquela arma específica. Haviam níveis de maestria para cada arma, quem gastasse zero pontos era Unskilled (sem perícia ou nenhum), com 1 ponto se tornava Basic (perícia básica), com 2 pontos Skilled (perito), com 3 pontos Expert (especialista), com 4 pontos Master (mestre) e finalmente com 5 pontos Grand Master (mestre supremo). Claro que esses pontos de perícia eram adquiridos conforme os personagens progredissem de nível, sendo que o guerreiro sempre recebia uma quantia maior, e ainda existia a chance do aprendizado não dar resultado. Conforme o jogador fizesse seu personagem mais especialista na arma, mais difícil seria para ele aprender uma categoria mais avançada, essa dificuldade poderia ser aliviada caso o nível de perícia de quem o estivesse ensinando fosse alto.

Essa maestria na arma concedia vários efeitos e era conquistada com o tempo e gastos com o treinamento. Abaixo seguem tabelas originais para se ter uma idéia de como funcionava a regra.

Além desses bônus no ataque, outros efeitos acompanham a maestria. Um deles é o Efeito de Desespero, que funciona em momentos onde a habilidade extrema com a arma se apresenta. Por exemplo, quando um personagem mata em um golpe só algum adversário, inflige o dano máximo com o ataque, desarma os oponentes etc, os outros inimigos ficam intimidados e temerosos. Por fim, cada arma tem um funcionamento diferente, assim tabelas de efeitos especiais foram desenvolvidas para exemplificá-los. Usarei a tabela da Espada Curta encontrada na edição antiga para explicar esses efeitos.

A tabela abaixo mostra os níveis na

Tempo e Custos do Treinamento

Nível de Maestria Pretendido	Tempo Necessário (semanas)	Custo por Semana (PO)
Básico (nova arma)	1	100
Perito	2	250
Especialista	4	500
Mestre	8	750
Mestre Supremo	12	1.000

Chance de Sucesso do Treinamento

Nível do Estudante	Nível do Mestre				
	Básico	Perito	Especialista	Mestre	Mestre Supremo
Nenhum	60%	80%	95%	99%	99%
Básico	1%	50%	70%	90%	95%
Perito	—	1%	40%	60%	80%
Especialista	—	—	1%	30%	50%
Mestre	—	—	—	1%	20%
Mestre Supremo	—	—	—	—	1%

Bonus de Ataque com a Arma

Nível de Maestria	Bonus no Ataque Principal	Bônus no Ataque Secundário
Nenhum	—	—
Básico	—	—
Perito	+2	+1
Especialista	+4	+2
Mestre	+6	+4
Mestre Supremo	+8	+6

Espada Curta

Nível de Maestria	Incremento de Distância	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Básico	—	P = 1d6	—	—
Perito	—	P = 1d6+2	H: +1 CA/1	Rechaçar (1) + desarmar (-1 no teste)
Especialista	1,5m	P = 1d6+4	H: +2 CA/2	Rechaçar (2) + desarmar (-2 no teste)
Mestre	1,5m	P = 1d6+7; S = 1d4+7	H: +2 CA/3	Rechaçar (3) + desarmar (-4 no teste)
Mestre Supremo	3m	P = 1d6+9 S = 1d4+9	H: +3 CA/4	Rechaçar (3) + desarmar (-6 no teste)

[illegible] habilidades com a arma. Mesmo não sendo [illegible] distância quando se chega [illegible] sofre alterações, pois o personagem sabe [illegible] em um ataque com a segunda mão, também se modifica. Isso explica o P, de ataque principal ou principal, e o S, de ataque secundário [illegible] o uso de apurar em detrimento do ataque. A [illegible] H +1 CA 1, por exemplo, quer dizer que, para ataques com outras armas corpo-a-corpo (o H era de hand held, ou empunha[illegible] +1 para um ataque na rodada. Caso seja um mestre, a sigla diz H +2 CA 3, ou seja, +2 na CA para três ataques na rodada desferidos contra ele advindos de outras armas corpo-a-corpo. E, finalmente, os efeitos especiais que eram Deflect (traduzi como rechaçar o golpe) e desarmar. Para rechaçar, o personagem jogava um teste de resistência e podia anular um ataque de outra arma corpo-a-corpo ou arma lançada, essa habilidade podia ser usada a cada rodada sem que penalizasse [illegible] ataques, e o número entre os parênteses [illegible] quantas vezes isso poderia ser feito a cada rodada. O desarme era um teste de Des[illegible] contra o [illegible] e a maestria na arma aplicava penalidades a quem o personagem quizesse utilizar a manobra.

Essas tabelas acima foram desenvolvidas para o *D&D 1ª edição*, portanto estão [illegible] desbalanceadas com a realidade da edição nova. Também vale lembrar que existiam mais tabelas com inúmeras armas que, por sua vez, traziam efeitos especiais diferenciados, tais como: por a nocaute, anular a penalidade da mão secundária, enganchar, carga, ataque extra, quebrar arma do oponente, pasmar, enredar, [illegible] estrangular, duplicar dano, preparar [illegible] carga [illegible] e enfermar arma.

Usando a Maestria em Arma no Sistema D20

Nas regras novas do D&D 3.5, Sistema D20, as tabelas apresentadas fogem da proporção e balanço, sendo que também não existem pontos de perícia para armas. O que mais se aproxima desses pontos de perícia que [illegible] na 1ª edição são os talentos [illegible] hoje em dia. Porém, os talentos que encontramos nos livros básicos, nos manuais para classes e até mesmo em outros suplementos, não chegam nem perto da elaboração e versatilidade concedida pela [illegible] da espada curta [illegible] atuais, o personagem teria que ter uma infini[illegible] em Arma, Especialização em Arma Aprimo[illegible] Combate, Desarme Aprimorado, Esquiva e [illegible] a maestria se tornaria algo impraticável.

Não existe outro sistema que permita o uso de armas com mais habilidade, nem [illegible] o que fora proposto antigamente. A proposta que mais se aproxima seria a descrita no *Book of Iron Might* (suplemento da Malhavoc Press resenhado na DRAGONSLAYER nº1), [illegible] ferenciados. Mas, mesmo assim, não chegam ao nível das regras da 1ª edição. Portanto, tentaremos criar aqui novas regras para que a maestria em arma seja uma realidade nas sessões de jogos de D20.

Primeiramente, deve-se escolher a forma na qual a habilidade de maestria será abordada. No Sistema D20, há três maneiras possíveis e diferenciadas. Uma delas seria a aquisição de talentos, outra pelo desenvolvimen[illegible] efeitos para uma classe de prestígio.

[illegible] ição de níveis dentro da maestria em arma [illegible] co, perito, especialista, mestre e mestre supre[illegible] avance em sua maestria.

Adquirindo NM (Nível de Maestria)

[illegible] tria em arma e conseguir os NMs (níveis de maestria): por meio de talentos, perícias [illegible] classe de prestígio.

Maestria em arma por talentos

talento maestria em arma está descrito logo em seguida.

Anões adoram investir em seus escudos

Novo Talento: Maestria em Arma (Geral)

Com sua extrema perícia em armas você consegue efeitos surpreendentes e ataques mais eficientes.

Pré-Requesitos: Proficiência com a arma selecionada

Benefício: Você sobe o seu NM (nível de maestria) com a arma para cada talento gasto desta maneira

Especial: O avanço no NM só ocorrera caso o treinamento se confirme (veja a tabela Chance de Sucesso do Treinamento) e que o tempo e dinheiro tenham sido gastos. Você pode pegar esse talento multiplas vezes, alocando na mesma arma ate atingir o NM de Mestre Supremo, ou em outras armas que tenha proficiencia, iniciando um novo desenvolvimento.

Um guerreiro pode selecionar esse talento como se fosse um de seus talentos extras, que ganha conforme passa de nível.

O fracasso no treinamento e suas consequências estão descritos mais abaixo no topico treinamento.

Maestria em arma por pericias: é possivel avançar o NM utilizando pericias. Essas são denominadas Maestria em Arma (Arma Escolhida). Ou seja, para cada arma uma nova perícia deve ser desenvolvida e, para que ela funcione, o personagem tambem deve ser proficiente com a arma escolhida. Essa perícia pertence à classe do guerreiro, para todas as outras classes é considerada uma perícia de outra classe. A habilidade chave ligada a essa perícia depende da arma escolhida, se for uma arma de corpo-a-corpo como uma espada longa, usa-se a Força para totalizar o bonus. Caso seja uma arma de ataque à distância como um arco e flecha, usa-se a Destreza. Armas de arremesso que tambem podem ser usadas no corpo a corpo, como adagas, utilizam a Força ou Destreza, o que for maior. Caso o personagem possua o talento Acuidade com Arma (na arma escolhida), ele pode desenvolver a perícia com o bonus de Destreza em vez de Força, como seria no caso de um sabre, por exemplo. Obviamente, essa perícia não pode ser utilizada sem treinamento, para que sejam permitidos testes, pelo menos 1 ponto deve ser alocado nesta perícia.

Para evoluir o NM por perícia, o personagem aloca pontos na mesma (com o maximo que seu nível permitir). A cada nível começando do primeiro, e para cada perícia Maestria em Arma desenvolvida desta maneira, ele pode fazer um teste para saber se obteve sucesso em seu treinamento. Caso tenha pago e gasto seu tempo treinando e tenha conseguido superar o CD descrito na tabela Chance de Sucesso do Treinamento (apresentada mais adiante), ele avançara de categoria no NM e ganhara todos os benefícios. Note que um personagem pode desenvolver facilmente níveis baixos de NMs em variadas armas, mas é muito difícil se tornar um grande mestre. Além deste teste no treinamento, a perícia Maestria em Arma tambem serve para outros efeitos que serão descritos mais adiante.

O fracasso no treinamento e suas consequências estão descritos mais abaixo no topico treinamento.

Maestria em arma por classe de prestígio: é possivel avançar o NM utilizando uma classe de prestigio nova denominada O Mestre em Armas. As caracteristicas dessa classe de prestigio estão descritas abaixo.

Nova Classe de Prestígio: O Mestre em Armas

O mestre em armas utiliza seu tempo treinando o manuseio e novas maneiras de usar a arma escolhida para se beneficiar nos combates. Ele sabe como ninguem aproveitar todos os elementos que sua arma proporciona e desta maneira surpreende ate os mais experientes guerreiros.

Requisitos

Para se tornar um mestre em armas, o personagem deve preencher todos os seguintes requisitos:

Talentos: Foco em Arma (uma arma escolhida), portanto deve ser proficiente com a arma.

Perícias de classe: O mesmo que o guerreiro. Tambem ganha 2 pontos + o modificador de Inteligencia para cada nível.

Características da Classe

Avanço no Nível de Maestria: A cada nível que passar, o mestre em armas tera a chance de evoluir o seu NM na arma que escolheu. Segundo a tabela Chance de Sucesso do Treinamento descrita mais abaixo, ele terá que superar a porcentagem assinalada. A vantagem desta classe de prestigio é que o professor do personagem sempre sera um mestre supremo, facilitando o desenvolvimento. O aluno tambem não precisara gastar as peças de ouro para adquirir esse treinamento, porem o tempo assinalado ainda deve ser consumido com o aprendizado. Note que o mestre em armas possui cinco chances de desenvolver seu NM, se for bem sucedido em todas, atingira o nível maximo Mestre Supremo) no 4º nível. Caso isso aconteça, a quinta habilidade especial se tornara um talento extra com as mesmas restrições da classe guerreiro. Porem, caso haja fracasso, somente passando de um novo nível o mestre em armas podera tentar evoluir seu NM novamente, o fracasso no treinamento e suas consequencias estão descritos mais abaixo no topico treinamento.

Treinamento

Qualquer personagem possui Nível de Maestria basico caso seja proficiente com a arma escolhida. Por exemplo, um mago tem nível basico com a adaga (característica da classe), porem é destreinado no chicote, se desejar ter nível basico no chicote, é necessario adquirir o talento Usar Arma Exotica (chicote). Isso ja é uma regra existente na edição atual, porem sera incrementada pelo custo, tempo e chance de sucesso de aprendizado da arma. Em outras palavras, as armas que a classe ou raça ja concedem normalmente são tratadas como NM (nível de maestria) basico, quaisquer outras precisam do talento e tambem de gastos com tempo, dinheiro e uma provação para confirmar o aprendizado.

Qualquer nível acima do basico exigira

O Mestre em Armas

Nivel	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Avanço no Nível de Maestria (NM)
2	+2	+3	+0	+0	Avanço no Nível de Maestria (NM)
3º	+3	+3	+1	+1	Avanço no Nível de Maestria (NM)
4	+4	+4	+1	+1	Avanço no Nível de Maestria (NM)
5º	+5	+4	+1	+1	Avanço no Nível de Maestria (NM)

Chance de Sucesso do Treinamento

Nível do Estudante	Nível do Mestre				
	Basico	Perito	Especialista	Mestre	Mestre Supremo
Nenhum	60% (CD 13)	80% (CD 9)	95% (CD 5)	99% (CD 1)	99% (CD 1)
Basico	1% (CD 26)	50% (CD 17)	70% (CD 13)	90% (CD 9)	95% (CD 7)
Perito	—	1% (CD 29)	40% (CD 21)	60% (CD 18)	80% (CD 14)
Especialista	—	—	1% (CD 32)	30% (CD 27)	50% (CD 23)
Mestre	—	—	—	1% (CD 35)	20% (CD 31)
Mestre Supremo					1% (CD 38)

mais tempo, dinheiro e um novo teste para o treinamento, além das requisições normais como despender um talento, pontos de perícia ou subir um nível na classe de prestígio (depende do tipo de desenvolvimento da maestria em arma escolhido). Esse treinamento sempre deve ser feito por um mestre, de preferência com o NM maior, ou no mínimo, igual ao do jogador. Após o tempo e dinheiro gasto (veja na tabela Tempo e Custos do Treinamento na pág. 41), o personagem ganha a possibilidade de avançar em seu NM, se tiver sucesso, seu NM passa para a próxima fase; se fracassar terá que [illegible] o tempo e dinheiro de novo e só poderá tentar novamente quando avançar outro nível (em qualquer classe). Veja na pág. 43 a tabela com as chances de conseguir alcançar um nível maior de maestria, a porcentagem deve ser usada no método de talento e da classe de prestígio, os CDs devem ser utilizados caso a opção por avanço com perícia seja escolhida.

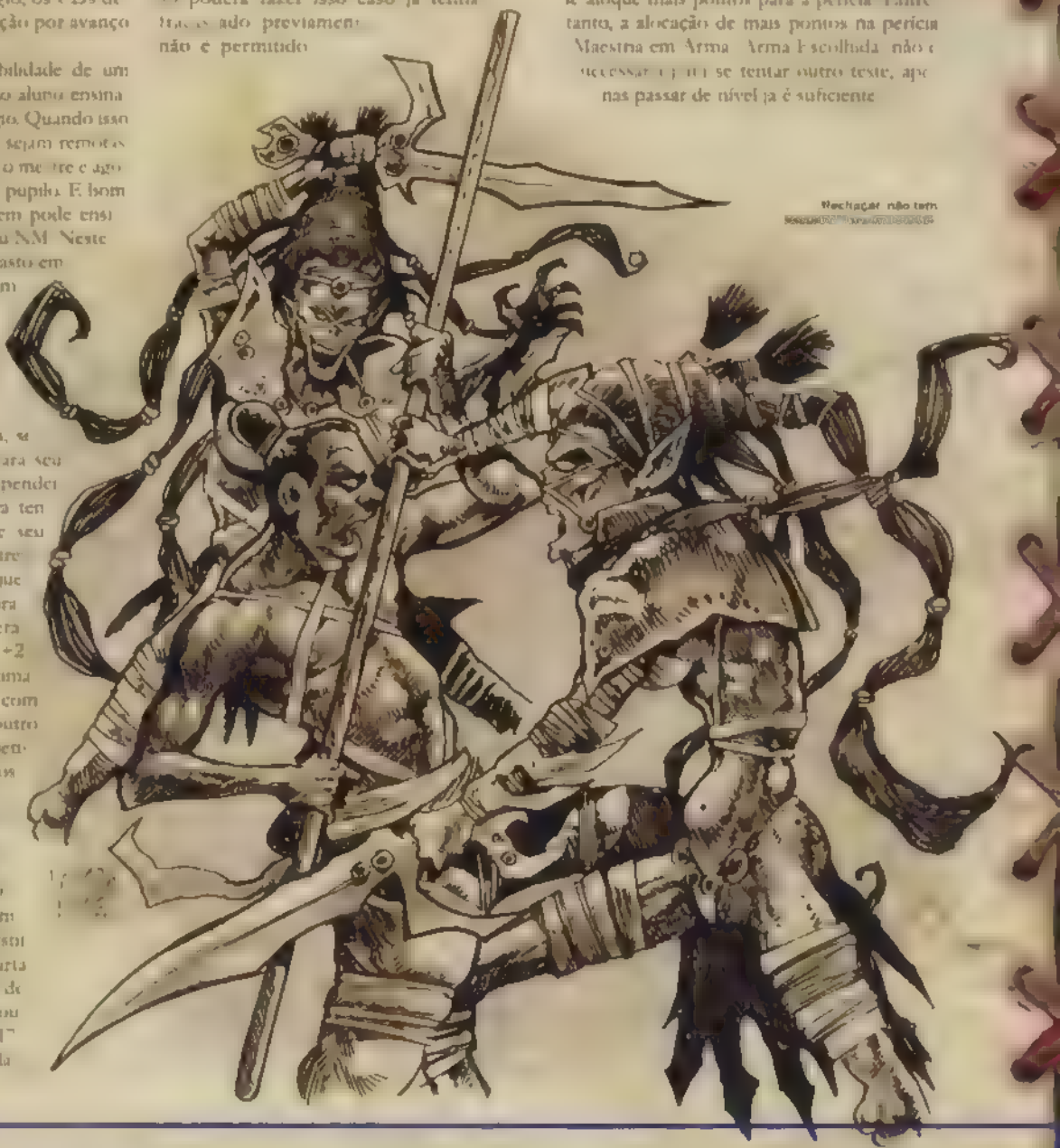
Note que existe a possibilidade de um mestre com o mesmo NM do aluno ensiná-lo a avançar ao próximo estágio. Quando isso acontece, embora as chances sejam remotas, significa que o aluno superou o mestre e agora terá que aprender com seu pupilo. É bom esclarecer que um personagem pode ensinar um outro a evoluir em seu NM. Neste caso, não será necessário o gasto em PO com o treinamento, porém o tempo despendido deve [illegible]

E se o Aluno Fracassar?

Como foi explicado antes, se o aluno fracassar, não avançará seu NM e terá que custear e despender tempo novamente para outra tentativa. Porém, ele saberá de seu fracasso antes de acabar o treinamento. Porém, mesmo que tenha fracassado, e ainda queira completar o treinamento, terá um bônus de 10% ou de +2 no teste de perícia na próxima vez que tentar. Caso pare com o treinamento ou escolha outro mestre, tudo deverá ser repetido [illegible] nenhum bônus. Se os fracassos forem sequenciais o aluno somará o bônus toda vez que [illegible] pelo treinamento, ou seja, se ele [illegible] três vezes tentando se [illegible] um mestre, treinando com um mestre supremo, e não desistir no meio do caminho, a quarta tentativa terá 80% de chance de [illegible] ao nível de 50%) ou [illegible] superar um CD de 17 [illegible] Porém, para cada nova tentativa, o personagem deve esperar avançar de nível, somente assim poderá ter uma outra chance.

Fracassando pelo método do talento: se esse método for utilizado, para cada avanço no NM um talento deve ser gasto. O fracasso não quer dizer que o talento foi perdido, ele somente não foi confirmado. Ao passar de nível, um novo teste pode ser feito e com o sucesso o NM será alcançado sem que seja necessário gastar outro talento. Entretanto, caso o personagem queira avançar ainda mais seu NM naquela arma, ele pode fazê-lo no mesmo nível de sua nova tentativa, basta possuir um talento e dinheiro suficiente para gastar e passar o tempo necessário treinando. Desta forma, ele poderá até passar de dois níveis de uma só vez com sua maestria em arma. É importante ressaltar que ele só poderá fazer isso caso já tenha fracassado previamente, não é permitido evoluir dois estágios no NM gastando dois talentos no mesmo nível. Se o personagem quiser, pode gastar quantos talentos tiver para desenvolver a maestria com armas diferentes. Por exemplo, um humano bárbaro no 1º nível ganha dois talentos, ele pode se tornar Perito com a espada longa e com a adaga (já que possui nível [illegible]) mas nunca elevar seu NM na espada longa para Especialista já no 1º nível.

Fracassando pelo método da perícia: e esse método for utilizado, para cada avanço no NM um teste na perícia deve ser feito. A perícia se desenvolve normalmente, porém só pode se testada uma vez a cada nível. Apesar do fracasso no treinamento, pode ser continuado para se obter um bônus na próxima tentativa, porém diferente do método do talento, não é possível avançar dois níveis no NM em um nível só, mesmo que se aloque mais pontos para a perícia. Entretanto, a alocação de mais pontos na perícia (Maestria em Arma, Arma Escolhida) não é necessária para se tentar outro teste, apenas passar de nível já é suficiente.



Rechaçar não tem [illegible]

Fracassando pelo método da classe de prestígio: se esse método for utilizado, a cada nível que o personagem atinge na classe de prestígio, terá a oportunidade de avançar o seu NM. Para isso, ele deve treinar (sempre terá um mestre supremo como professor), não precisa gastar as peças de ouro, mas deve rolar a chance pela porcentagem descrita na tabela. Chance do Sucesso de Treinamento. Claramente, esse é um dos métodos mais fáceis de evoluir o NM e ainda se ganha um bom DV e Bônus Base de Ataque. Porém, caso o aluno falhe na confirmação de seu aprendizado, ele terá que esperar passar de outro nível para tentar novamente, entretanto ele terá um bônus de 10% a mais na próxima tentativa (como ocorre quando todo o treinamento é concluído). Ou seja, mesmo que pare o treinamento no meio, ainda terá o bônus e, se continuar o treinamento apesar do fracasso, esse bônus se acumula e passa para 20% ou mais, dependendo de quantas vezes ele fracassou consecutivamente. O aluno não pode tentar passar de dois níveis no NM com a mesma arma caso tenha fracassado anteriormente (tal como no método do talento). A desvantagem deste método é prender o personagem ao desenvolvimento de apenas uma arma, ou seja, para cada arma que ele deseja evoluir, uma classe de prestígio, mestre em armas, deve ser adquirida. Além disso, caso o personagem fracasse muitas vezes e não consiga atingir o nível de mestre supremo nas cinco tentativas permitidas, ele nunca mais poderá evoluir naquela arma. Por exemplo, Tolin, o anão adquire a classe de prestígio Mestre em Armas e assinala o seu machado de guerra como arma a ser evoluída. Nas duas primeiras tentativas de evolução, quando entra na classe de prestígio e quando passa para o segundo nível, o mago tem sucesso, elevando seu NM de básico (o inicial) para especialista. Porém, nas outras três tentativas (quando passa para o 3º, 4º, e 5º nível), só consegue sucesso uma vez mais, mesmo com os bônus adquiridos pelos fracassos anteriores. Desta maneira, Tolin só alcançou o NM de Mestre e nunca mais poderá ser um Mestre Supremo em machado de guerra, pois foi até o seu limite de conhecimento e habilidade com aquela arma. Mas, se Tolin desejar, ele pode entrar na classe de prestígio novamente com outra arma que não seja o machado de guerra e começar todo de novo.

Bonus de Ataque

Nível de Maestria	Bônus de Ataque
Básico	—
Perito	+1
Especialista	+2
Mestre	+3
Mestre Supremo	+5

Numero de Criaturas Afetadas

Nível de Maestria	Quantidade de DVs de criaturas	Bônus no CD
Básico	—	—
Perito	1d6 DVs	+2
Especialista	2d6 DVs	+4
Mestre	3d6 DVs	+6
Mestre Supremo	4d6 DVs	+10

Os Benefícios da Maestria em Arma

A maestria em arma concede diversos benefícios, alguns gerais a todas as armas e outros específicos. Os benefícios gerais são os bônus no ataque e o efeito de desespero, e os benefícios específicos variam de acordo com o tipo da arma escolhida.

Benefícios Gerais

Bônus de Ataque: ao evoluir o Nível de Maestria (NM) em alguma arma, a competência em usá-la e aproveitá-la da melhor maneira possível tornam os ataques mais eficientes, desta maneira a progressão concede um bônus no ataque para a arma determinada. Talentos que também concedem bônus no ataque, como Foco em Arma, são cumulativos com esse bônus. Veja a tabela abaixo para descobrir qual o bônus inerente a cada NM.

Efeito de Desespero

Um personagem com maestria em arma pode fazer manobras magníficas com a sua arma conseguindo efeitos especiais. Esses efeitos são peculiares de cada arma, mas também existe outro que é comum a todas: o efeito de desespero.

Os movimentos com a arma e a demonstração de perícia podem intimidar qualquer criatura com uma inteligência suficiente para compreender o perigo (Inteligência de no mínimo 3). Após a manobra efetuada, os inimigos do personagem com maestria precisam passar em um teste para evitar a intimidação, o efeito é idêntico a magia *Medo* descrita n *Livro do Jogador*. Porem, a área de efeito, a quantidade de criaturas afetadas e o CD para escapar do desespero variam de acordo com o Nível de Maestria do personagem. Além disso, esse efeito só ocorre em determinadas situações como as descritas abaixo.

Quando jogar o teste para o efeito de desespero:

Somente em circunstâncias especiais as criaturas que estiverem combatendo o personagem com maestria em arma serão intimidadas. Algumas das possibilidades são:

• O usuário da arma causa o dano máximo com a arma que tem maestria (dano máximo compreende conseguir um sucesso decisivo e rolar o máximo nos dados).

• O usuário da arma consegue rechaçar todos os ataques desferidos contra ele em uma mesma rodada (no mínimo de dois ataques). Esse efeito de rechaçar é um efeito especial de algumas armas descritas mais adiante.

• O usuário da arma consegue desarmar todos os oponentes que o estão ameaçando na mesma rodada.

• O usuário da arma mata com um golpe só o membro mais poderoso de um agrupamento de inimigos.

Além dessas possibilidades, o Mestre pode assinalar o efeito de desespero quando achar mais conveniente.

Todas as criaturas que estiverem observando o usuário da arma podem ser afetadas. O desespero é um efeito de ação mental, portanto, criaturas imunes como mortos-vivos não são afetadas. A tabela acima define o número de criaturas que podem ser afetadas pelo efeito.

As criaturas com menos DVs são afetadas primeiro até que não sobre mais DVs ou que o número seja insuficiente para atingir outra criatura. Se o método da maestria em arma por perícia foi o escolhido, o usuário da arma pode optar por não rolar os dados e usar o número de pontos gastos na perícia (não o bônus total) para definir os DVs. Ou seja, quem alocou 6 pontos para a perícia irá afetar 6 DVs de criaturas.

Todas as criaturas afetadas devem fazer um teste de Vontade como diz a magia *Medo*, se passarem ainda ficarão abaladas por uma rodada. O CD do teste segue a regra de 1d20 + bônus do NM + modificador da habilidade inerente a arma (por exemplo, Força para armas corpo a corpo e Destreza para armas de ataque a distância). Se o método da maestria em arma por perícia for utilizada, em vez do bônus do NM (descrito na tabela acima), o usuário da arma pode optar por escolher aplicar um bônus igual à metade dos pontos gastos na perícia (arredondado para baixo). Esse efeito só pode ser usado uma vez a cada batalha.

Benefícios Específicos

Os benefícios específicos variam de acordo com a arma escolhida. Nas páginas seguintes existem tabelas com algumas armas e a descrição dos efeitos. O Mestre pode criar tabelas e efeitos para mais armas, contanto que mantenha o balanço do jogo.

Tabelas de Maestria em Armas

Nas tabelas não está compreendido o NM básico, pois funciona tal como um personagem proficiente na arma.

Adaga

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6	4,5m	C. +1 CA/1	Sucesso decisivo = 18-20/x2
Especialista	2d4	6m	C. +2 CA/1	Sucesso decisivo = 17-20/x2
Mestre	3d4	7,5m	C. +2 CA/2	Sucesso decisivo = 16-20/x2
Mestre Supremo	4d4	9m	C. +3 CA/3	Sucesso decisivo = 15-20/x2

Alabarda

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d10+2	C. +1 CA/1	Enganchar +1, Desarmar +1
Especialista	2d10+5	C. +2 CA/1	Enganchar +2, Desarmar +2
Mestre	1d8+10	C. +2 CA/2	Enganchar +3, Desarmar +3
Mestre Supremo	1d8+15	C. +3 CA/2	Enganchar +4, Desarmar +4

Arco Curto

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6+2	21m	D: +1 CA/1	Retardar (1)
Especialista	1d6+4	27m	D. +1 CA/1	Retardar (2)
Mestre	1d8+6	30m	D: +2 CA/2	Retardar (3)
Mestre Supremo	1d10+8	36m	D. +2 CA/2	Retardar (4)

Arco Longo

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d8+2	36m	D: +1 CA/1	Retardar (1)
Especialista	1d8+4	42m	D. +2 CA/1	Retardar (2)
Mestre	1d8+6	48m	D: +2 CA/2	Retardar (3)
Mestre Supremo	1d10+7	54m	D. +2 CA/2	Retardar (4)

Bastão

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6+2 (por contusão)	—	Nocautear +2
Especialista	1d8+2 (por contusão)	—	Nocautear +4
Mestre	1d8+5 (por contusão)	—	Nocautear +6
Mestre Supremo	1d8+7 (por contusão)		Nocautear +8

Besta Leve

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d8+2	24m	D: +1 CA/1	Atordoar +2 (9m)
Especialista	1d8+4	30m	D. +2 CA/2	Atordoar +4 (9m)
Mestre	1d8+6	30m	D: +2 CA/3	Atordoar +6 (9m)
Mestre Supremo	1d10+7	36m	D. +3 CA/3	Atordoar +8 (12m)

Escudo Leve

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d3+2	T. +2 CA/1	Quebrar +2
Especialista	1d4+3	T. +2 CA/2	Quebrar +4
Mestre	1d4+5	T. +2 CA/4	Quebrar +6
Mestre Supremo	1d6+6	T. +2 CA/6	Quebrar +8

Escudo Pesado

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d4+2	T. +3 CA/1	Quebrar +2
Especialista	1d6+3	T. +3 CA/2	Quebrar +4
Mestre	1d6+5	T. +3 CA/4	Quebrar +6
Mestre Supremo	1d8+6	T. +3 CA/6	Quebrar +8

Espada Curta

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6+2	1,5m	C. +1 CA/1	Rechaçar (1)/Desarmar +1
Especialista	1d6+4	1,5m	C. +2 CA/2	Rechaçar (2)/Desarmar +2
Mestre	1d6+7	3m	C. +2 CA/3	Rechaçar (3)/Desarmar +4
Mestre Supremo	1d6+9	4,5m	C. +3 CA/4	Rechaçar (4)/Desarmar +6

Espada Larga

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	2d8+2	—	Rechaçar (1)/Atordoar +2
Especialista	2d6+3	—	Rechaçar (2)/Atordoar +4
Mestre	3d6+6	—	Rechaçar (3)/Atordoar +6
Mestre Supremo	3d6+10	—	Rechaçar (4)/Atordoar +8

Espada Longa

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d12	—	C. +2 CA/1	Rechaçar (1)/Desarmar +1
Especialista	2d8	1,5m	C. +2 CA/2	Rechaçar (2)/Desarmar +2
Mestre	2d8+4	1,5m	C. +3 CA/3	Rechaçar (3)/Desarmar +4
Mestre Supremo	2d6+8	3m	C. +4 CA/3	Rechaçar (4)/Desarmar +6

Funda

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6	15m	C. +1 CA/2	Atordoar +2 (9m)
Especialista	2d4	18m	C. +2 CA/3	Atordoar +4 (12m)
Mestre	3d4	21m	C. +3 CA/3	Atordoar +6 (12m)
Mestre Supremo	4d4	30m	C. +4 CA/4	Atordoar +8 (15m)

Besta Pesada

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d10 + 2	39m	D +1 CA/1	Atordoar +2 9m
Especialista	1d10 + 4	42m	D +2 CA/2	Atordoar +4 12m
Mestre	1d10 + 6	45m	D +3 CA/2	Atordoar +6 12m
Mestre Supremo	2d6 + 7	48m	D +3 CA/3	Atordoar +8 (15m)

Bordão

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d6 + 2 1d6 + 2	T +1 CA 2	Rechaçar 1
Especialista	1d8 + 2 1d8 + 2	T +2 CA 2	Rechaçar 2
Mestre	1d8 + 5 1d8 + 5	T +3 CA 3	Rechaçar 3
Mestre Supremo	1d8 + 7 1d8 + 7	T +4 CA 4	Rechaçar 4

Chicote

Nível de Maestria	Dano	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d4+1 (p. contusão)	C. +2 CA 2	Enganchar +1/Desarmar +1
Especialista	1d4+3 (p. contusão)	C. +3 CA 3	Enganchar +2/Desarmar +2
Mestre	1d4+5 (p. contusão)	C. +4 CA 3	Enganchar +3/Desarmar +3
Mestre Supremo	1d4+7 (p. contusão)	C +4 CA 4	Enganchar +4/Desarmar +4

Lança

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d8 + 2	6m		Preparar +2
Especialista	2d6 + 2	12m		Preparar +2 Atordoar +2
Mestre	2d6 + 4	12m		Preparar +4 Atordoar +2
Mestre Supremo	2d6 + 6	18m		Preparar +4 Atordoar +4

Machado de Guerra

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d8 + 2		C: +2 CA/2	Retardar (1)
Especialista	1d8 + 4	1,5m	C: +3 CA/2	Retardar (2)
Mestre	1d8 + 8	1,5m	C: +3 CA/3	Retardar (3)/Atordoar +2
Mestre Supremo	1d10 + 10	3m	C: +4 CA/4	Retardar (4)/Atordoar +4

Tridente

Nível de Maestria	Dano	Inc. de Dist.	Defesa	Efeitos Especiais
Perito	1d8 + 2	3m		Enterrar -20
Especialista	2d6 + 2	6m		Enterrar -15
Mestre	2d6 + 4	6m		Enterrar -10
Mestre Supremo	2d6 + 6	9m		Enterrar -5

Lendo as Tabelas de Maestria em Arma

As tabelas referentes as armas são [illegible] ladas com cinco linhas, quatro delas indicam o Nível de Maestria (NM), esses são: perito especialista, mestre e mestre supremo. Também se formam por até cinco [illegible] tópicos: Dano, Incremento de Distância, Defesa e Efeitos Especiais.

Dano: o dano de cada arma aumenta conforme o NM, o número indicado é somente o dano da arma sem os bônus de força, mágicos ou outros quaisquer. Em algumas armas, o número de dano vem seguido por um parênteses com a frase "por contusão". Isso quer dizer que a arma não causa dano letal, somente dano por contusão. Todos [illegible] danos foram estipulados para armas de tamanho normal.

Incremento de Distância: essa coluna indica o acréscimo no incremento de distância [illegible] distância funcionam com o valor atual, caso o NM do personagem evolua deve se recalcular o incremento de distância.

Defesa: Essa coluna descreve o bônus na CA do usuário da arma. Ele adquire esse bônus sem precisar usar manobras de aparar [illegible] ataques. A letra "C", antes do bô[illegible] [illegible] somente ataques corpo a corpo são devidamente defendidos com a arma, ataques a distância contra o usuário da arma não são penalizados por esse bônus na CA. D[illegible] [illegible] ataques a distância e corpo a corpo. Esses bônus na defesa só se aplicam a ataques hostis, feitos por outras armas ou por armas naturais, o bônus não é efetivo contra ataque de toque ou outros ataques especiais. Depois da letra, vemos siglas, como C: +2 CA/2, isso [illegible] a ataques à distância, ele recebe +1 para atrás ataques na mesma rodada. Esse bônus [illegible]

Efeitos Especiais

[illegible]

Seguem as descrições al[illegible]

Re[illegible]

o usuário da arma defenda totalmente um golpe desferido contra ele fazendo um teste. Se for bem sucedido, não sofrerá nenhum dano. Esse efeito sempre vem acompanhado de um número entre parênteses, por exemplo: rechaçar (2). Isso quer dizer que o usuário da arma pode rechaçar até dois ataques

Enterrar, fura, espeta e prende

na mesma rodada. Usar rechaçar é uma ação livre, porem deve ser anunciada antes do ataque da criatura, mesmo se a criatura errar o usuario da arma, perderá uma das vezes que pode usar essa manobra por rodada. O teste para ser bem sucedido em rechaçar um golpe é uma jogada de ataque contra ataque. O atacante rola seu ataque normalmente e o defensor também, ambos com suas respectivas armas, quem obtiver um número maior vence. No caso do atacante, o golpe entra, no caso do defensor, o golpe é rechaçado. Armas empunhadas com duas mãos recebem +4 de bonus no teste, armas leves ou ataques desarmados (naturais) sofrem -4 de penalidade. Caso o atacante seja maior que o defensor, receberá +4 de bônus para cada categoria de tamanho acima. Caso o metodo da pericia tenha sido escolhido, o defensor pode usar o bônus total da perícia em vez do bônus de ataque com a arma para tentar rechaçar o golpe.

Desarmar: o efeito de desarmar funciona igual ao descrito no *Livro do Jogador*. Possuir esse efeito não quer dizer que o usuario da arma tem o talento Desarme Aprimorado, ele continua provocando ataques de oportunidade. Porém, o número descrito depois da palavra, por exemplo: desarmar +3, quer dizer que o usuario da arma possui +3 de bônus nos seus testes de desarmar. Para desarmar, um personagem precisa gastar um ataque.

Nocautear: se o usuario da arma estudar sua vítima por pelo menos três rodadas e conseguir atacá-la desprevenida, em adição ao dano causado pela arma, ela pode tentar nocautear a criatura. A vítima deve passar em um teste de Fortitude (CD = 1d20 + bônus descrito na tabela + modificador de Força), ou ficara inconsciente. Isso significa que ela recebeu um dano por contusão igual ao seus pontos de vida, mais o dano por contusão causado normalmente pela arma naquele ataque. Por exemplo, um humano com força 16 usando o bastão com NM Especialista, conseguiu aplicar um golpe em um ladrão com 20 PVs após tê-lo estudado por três rodadas e atacando-o de surpresa. Ele rola o ataque e acerta, causando 8 pontos de dano por contusão (1d8+2 da arma e +3 da Força), alem disso, ele rola o d20 para definir o CD para o nocaute e tira 10, totalizando um CD de 17 (10 no d20, +3 de Força e +4 pela tabela, nocautear +4). O ladrão falha no teste de Fortitude e recebe mais 20 pontos de dano por contusão (o numero exato de seus PVs), totalizando 28 pontos. Levara um tempo até que o ladrao acorde com uma grande dor de cabeça. Se o metodo da pericia foi utilizado, o usuário da arma pode optar por trocar o bônus da tabela por um bônus equivalente à metade dos pontos que alocou para essa perícia (arredondado para baixo).

Enganchar: o efeito enganchar ajuda na tentativa de usar a manobra imobilizar. O numero seguido do nome do efeito: enganchar +3, por exemplo, é o bônus total que o usuario pode aplicar na manobra. Esse bônus se acumula com quaisquer outros. Esse efeito não da ao usuário o talento Imobilizar Aprimorado, ele ainda sofre as consequências dessa manobra.

Quebrar: o efeito quebrar ajuda na tentativa de usar a manobra separar. O numero seguido do nome do efeito: quebrar +4, por exemplo, e o bônus total que o usuário pode aplicar na manobra. Esse bônus se acumula com quaisquer outros. Esse efeito não dá ao usuario o talento Separar Aprimorado, ele ainda sofre as consequências dessa manobra.

Descubra como tirar proveito de suas armas das mais variadas formas!

Atordoar: esse efeito permite ao usuario da arma desferir um poderoso ataque ou um tiro certeiro que atordoara a vitima. Avisando que o efeito sera acionado, usa-se uma rodada de ação completa, assim o usuario desfere o golpe, se for bem-sucedido e causar dano, havera uma chance de atordoar a vitima. A criatura deve passar em um teste de Fortitude (CD = 1d20 + bônus descrito na tabela + modificador de Força para armas corpo-a-corpo ou arremessadas e de Destreza para armas de ataque à distância), caso falhe, a criatura ficara atordoada por uma rodada para cada Nível de Maestria do usuario (perito = 1 rodada; especialista = 2 rodadas, mestre = 3 rodadas e mestre supremo = 4 rodadas). Na sigla do efeito, pode ser encontrada a frase: atordoar +4 (9m), isso quer dizer que o ataque recebe +4 de bônus para calcular a CD e só tem efeito se for feito até 9 m de distância. Se o metodo da perícia foi utilizado, o usuario da arma pode optar por trocar o bônus da tabela por um bônus equivalente à metade dos pontos que alocou para essa perícia (arredondado para baixo).

Retardar: esse efeito atinge criaturas de modo estrategico, o usuário pode optar por fazer um ataque que não cause dano, mas faça com que a criatura perca o seu valor na iniciativa. Em outras palavras, se o atacante escolher não causar dano no ataque e avisar que está usando o efeito, caso acerte o golpe, a criatura será a ultima a agir na proxima rodada e nas seguintes. A sigla: retardar (3), por exemplo, explica que essa manobra pode ser usada em ate três ataques em uma mesma rodada, contanto que o atacante possa fazer três ataques. Esses ataques podem ser desferidos em criaturas diferentes caso esteja no alcance do usuario da arma. Esse efeito traduz a possibilidade de um personagem usar flechas para prender um inimigo ou dar um encontrão com a arma para abala-lo.

Sucesso Decisivo: esse efeito apenas aumenta a efetividade de uma arma com seu sucesso decisivo.

Preparar: esse efeito está contido em armas que podem ser preparadas contra carga de inimigos. A sigla, preparar +2 por exemplo, significa um bônus adicional a qualquer outro no ataque contra a carga de oponentes.

Enterrar: esse efeito pode ser usado sempre que o atacante desejar. Ele fara um ataque com penalidade e, se conseguir acertar o golpe, a arma se enterrará dentro do inimigo, ficando presa. Essa penalidade no ataque esta descrita na sigla: enterrar –10, por exemplo, caso o oponente seja atingido, a arma ficara presa nele. Depois da arma ficar enterrada, a criatura atingida tem duas opções, ou tenta removê-la com um teste de Força (CD 15), ou continua agindo com ela presa ao corpo, o que fará que perca a cada rodada mais 1d6 pontos de dano. Quando a arma estiver enterrada, também é permitido ao atacante, se continue segurando, isso lhe dará a oportunidade de conduzir uma manobra de agarrar sem que tenha que encostar na criatura, se isso for feito, a criatura com a arma enterrada deve tentar removê-la jogando contra o teste de agarrar de seu atacante em vez de fazer um simples teste de Força.

Qual Método Utilizar?

Depois de todas as explicações sobre o uso da maestria em arma, fica a duvida sobre qual metodo utilizar, por talentos, por pericia ou por classe de prestigio. Uma sugestão e deixar que os jogadores escolham o que preferirem e que seja permitido todos os métodos mencionados. Porem, deve ficar claro que se um jogador escolher desenvolver seu Nível de Maestria (NM) por classe de prestigio, não poderá usar o metodo do talento depois.

Maestria em Arma é Muito Poderosa?

A primeira vista, pode parecer que as regras para usar a Maestria em Arma sejam desbalanceadas com o jogo. Porem, ha sempre o outro lado. É muito mais fácil para o mestre desenvolver seus PdMs e monstros com niveis de maestria. Imagine a surpresa dos jogadores ao encontrar um kobold que consiga rechaçar todos os golpes do guerreiro mais forte do grupo com apenas uma espadinha. Ou o orc que avançou com seu escudo e conseguiu destruir a lança do paladino em mil pedaços. Além disso, há a possibilidade de criar novos efeitos para armas exoticas que apenas determinados tipos de monstros possuem, como as espadas triplas das Manilhas, as marretas dos titãs e ate armas naturais como os espinhos de uma manticora ou os tentaculos de uma pantera deslocadora.

Heróis da Estrela

Uma nova saga está começando. Os primeiros heróis são vocês!

Por J. M. Trevisan, M.W. e Paladino

Você vai conhecer agora o início de O Forte do Leão, a primeira aventura da campanha Relíquias de Brachian, uma saga épica em cinco partes. Cabe aos heróis restaurar a lendária *Estrela das Marés* e salvar a ilha Corealis, ameaçada pelos demônios do mar.

Para isso, devem recuperar as seis *Relíquias de Brachian* e percorrer os caminhos trilhados pelo guerreiro Alock, a ladra Greiph e o mago Movrian, os lendários Heróis da Estrela.

Relíquias de Brachian: O Forte do Leão é uma aventura compatível com os jogos Primeira Aventura e Sistema D20. Procure nas bancas e livrarias.

Nos dias de hoje, Corealis é uma das inúmeras ilhas povoadas que formam os Reinos de Moreania. Mas nem sempre foi assim.

Em tempos remotos, apenas a pequena parte de um recife de corais emergia acima das águas. Um rochedo agourento, detestado e evitado pelas embarcações — que, sem a devida cautela, podiam terminar com seus cascos perfurados pelas afiadas rochas submersas.

Próximas ao perigoso recife, havia numerosas vilas e aldeias. Ficavam em ilhas maiores, mais férteis, onde a agricultura podia ser praticada. Seus habitantes comercializavam entre si, por meio de barcos e navios mercantes que cruzavam os mares sem cessar, sempre evitando o perigoso recife Corealis. A paz reinava naquela pequena parte dos Reinos de Moreania.

No entanto, um mistério nasceu. Teve início com um pequeno barco pesqueiro, que havia saído para buscar peixes-concha perto de Corealis e nunca retornou. Mais tarde, um navio carregado de frutas não chegou a seu destino, nem voltou a ser visto. Incidentes parecidos ocorriam em todas as ilhas próximas ao recife nefasto. O número de desaparecimentos crescia, até que nenhuma embarcação conseguia ser bem sucedida na travessia daquele pedaço de mar. Barcos, naus, fragatas e até mesmo grandes balsas. Ninguém voltava.

Incapazes de solucionar o mistério, os nativos enviaram uma delegação à Ilha Nobre em busca de ajuda. O antigo regente de Lancaster, o mais velho dos reinos, autorizou a intervenção de suas forças navais. Navios de guerra foram enviados a Corealis em busca de pistas, transportando soldados e também a delegação das ilhas. Lá estava o rochedo revestido de corais, mas nenhum sinal das embarcações desaparecidas. Nem sobreviventes nem destroços, nada.

Ancorada perto dos recifes, a frota de Lancaster fazia preparativos para uma investigação mais detalhada — quando a tragédia ocorreu. Ao cair da noite, os navios foram cercados por monstros marinhos. Eram centenas! Pareciam homens, com cabeças, braços e pernas, mas também pareciam peixes de pele escamosa, mãos membranosas e olhos grandes como pires. Muitos saltavam da água para os conveses, outros escalavam os cascos. Estavam armados com lanças rústicas de coral e redes tecidas com algas, mas também empunhavam armas de aço. Os comerciantes imediatamente reconheceram as armas, elas faziam parte de carregamentos desaparecidos.

Esta foi o primeiro encontro registrado em Moreania com a raça sahuagin. Os demônios do mar.

As águas do recife tingiram-se de sangue. A batalha foi terrível, os homens peixe afundaram navios, mataram muitos humanos — mas, desta vez, eles não enfrentavam mercadores indefesos, e sim soldados bem treinados e equipados. Boa parte da frota sobreviveu, retornando para terra firme com a solução do mistério. Assim começou a guerra.

Guerra contra Tetraodon

Numerosas batalhas foram travadas contra os demônios do mar. Com o tempo, descobriu-se que Corealis abrigava um vasto império submerso, uma intrincada rede de cavernas, habitadas por seres inteligentes e cruéis conhecidos como sahuagin. Estas criaturas não vinham à superfície com frequência, viviam reclusas na escuridão profunda. Mas em certo momento foram atraídos pelo crescente comércio marítimo, que despertou sua cobiça pelas riquezas dos humanos. O ambicioso Tetraodon, rei dos sahuagin, passou a comandar ataques contra as embarcações para pilhar suas cargas.

A guerra não seguia bem para a frota de Lancaster — os homens-peixe estavam em seu elemento, e existiam em grande número. Simplesmente não havia como transportar soldados em número suficiente para vencê-los. Nem mesmo heróis devidamente preparados para aventuras submarinas podiam enfrentar uma ameaça desse porte, muitos grupos nunca retornaram, apenas aumentando o poder do rei Tetraodon com seus tesouros mágicos.

Mas, se existe algo verdadeiro sobre heróis — é que eles triunfam cedo ou tarde.

Três amigos aventureiros haviam se unido para derrotar o terrível inimigo: Alock Veinhaud, um poderoso guerreiro, Morrian Trewar, um conjurador arcano, e Coraph, uma bela ladina. Juntos, eles elaboraram um plano para derrotar Tetraodon e seu império cruel: se não podiam desafiar os demônios do mar em seu território, arrastariam os malditos para fora do mar!

Após uma série espetacular de missões e com a ajuda das *Relíquias de Brachian*, os três heróis conquistaram os meios para realizar um ritual mágico poderoso, capaz de erguer o recife inteiro. Auxiliados pelas forças navais de Lancaster, os heróis conseguiram escalar os corais, posicionar um artefato mágico — a lendária *Estrela-das-Marés* — no topo do recife, e então invocar o ritual. Com um tremor poderoso, forças ancestrais elevaram o que era profundo — água tornou-se abundante das cavernas revoltadas. O recife Corealis era agora a ilha Corealis.

Arrancados de seu território, os sahuagin foram dizimados ou afugentados pelos soldados de Lancaster. A ameaça estava terminada. Enquanto a *Estrela-das-Marés* era posta em seu lugar, a ilha permaneceria emersa e nunca mais serviria como habitação para os demônios do mar. Tudo graças aos três aventureiros que passaram a ser conhecidos como *Heróis da Estrela*.

Postos de vigília seriam estabelecidos para proteger a *Estrela*, no início habitados apenas por soldados. Mas Corealis havia se tornado um território vasto, apesar do solo rochoso e repleto de grutas, ainda assim podia abrigar uma grande população. Com os passar das décadas, acampamentos modernam para povoados, que mudariam para vilas, e finalmente pequenas cidades. Sua posição estratégica entre as ilhas também incentivava o crescimento — antes um obstáculo, agora Corealis era um ponto de parada obrigatória, um valioso entreposto comercial.

Protegida pela *Estrela-das-Marés*, Corealis é hoje em dia uma joia dos mares. Abrigando comunidades [illegible] vibrantes, fervilhando com comércio e oportunidades.

Alock, o Guerreiro

Alock Veinhaud teve uma vida repleta de mistérios e incertezas. Nada se sabe sobre sua infância e juventude. Mesmo assim, notícias de seus feitos circularam por anos e anos entre as cidades e vilarejos dos Reinos de Moreania.

Foi ele quem derrotou os ogros gêmeos de Backaloh e livrou a pequena vila dos abusivos tributos cobrados pelos monstros. Também foi o responsável pelo salvamento da

princesa raposa Cilone e por recuperar o medalhão das sete luas, perdido há séculos nas Planícies de Vrioon. Como recompensa por este último feito, recebeu o *Escudo* e as *Manoplas de Brachian* (embora alguns prefiram exagerar a história dizendo que ele mesmo derrotou o tirano Brachian e tomou seus itens).

De personalidade arredia e avesso a companhia, Alock sempre preferiu agir sozinho, vagando por Moreania e cumprindo missões onde fosse preciso. E talvez tivesse sido assim para sempre, não fosse um pequeno detalhe.

Uma *Relíquia de Brachian* emite um forte brilho azulado quando se aproxima de outra. Foi assim que, por acaso e depois de vários mal entendidos, Alock conheceu a ladina Greiph e o mago Movrian, em uma taverna na periferia de Woshann.

Embora tenha realizado vários feitos importantes, a batalha contra o Tetraodon em Corcalis ficou marcada como sua maior aventura.

Após a construção da torre que guarda a *Estrela-das-Marés*, Alock decidiu que o grupo deveria se separar, cada um guardando consigo uma parte das pistas que indicariam como restaurar a *Estrela-das-Marés* caso isso viesse a ser necessário no futuro.

Com a idade avançando e reconhecendo não ter mais o vigor de outrora, Alock abriu mão de sua soldadura e seguiu até o Vale da Caçada. Lá, juntou-se à Ordem do Leão Valente, onde, acredita-se, viveu o resto de seus dias.

Alock Veinhaud: Combatente (guerreiro) 5; ND 5, Caótico e Bom, DVs 5d10+15, PVs 57, Inic +7, Desloc 9m, CA 24, toque 13, surpreso 21, Ataques base +5, +11 espada longa (1d8+7 de dano), +10 adaga (1d4+5 de dano), Fort +7, Ref +4, Von +3, For 20 (+5), Des 16 (+3), Cons 17 (+3), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 10.

Perícias: Escalar +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +9 (+1 com a couraça), Sobrevivência +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Especialização em Arma (Espada Longa), Foco em Arma (Espada Longa), Iniciativa Aprimorada, Usar Armadura Pesada.

Equipamento: couraça, espada longa, adaga, pederneira, rações para viagem (5), corda de 15m, mochila de couro, lanterna, frasco de óleo (4), pequeno diário de anotações, odre, *Manoplas de Brachian* e *Escudo de Brachian*.

O Escudo de Brachian: Este poderoso escudo mágico apresenta a figura de um crânio de dragão, lembrando o símbolo sagrado do Indomável, Deus dos Monstros local. É um *escudo +2*, oferecendo CA total +3 (+1 pelo próprio escudo, +2 pelo encantamento).

O *Escudo de Brachian* também tem a propriedade de proteger os aliados de seu dono, oferecendo um bônus de CA +1 para qualquer aliado a até 3m do portador. Inimigos não são afetados. Até quatro aliados podem agir e lutar normalmente a volta do portador do escudo.

Na parte interna do escudo está gravado um antigo ma[illegible]

As Manoplas de Brachian: Estas luvas metálicas são decoradas com entalhes que lembram garras e ossos fossilizados. Enquanto são usadas, elas aumentam a For do usuário em +2.

Além disso, uma vez por dia, o usuário das manoplas pode (se estiver desarmado) tocar um aliado para aumentar sua Força em +4 durante 10 minutos. Este efeito não afeta o próprio usuário das manoplas.

Movrian, o Mago

Um mago não deve jamais confiar só no aprendizado contido em livros. Fórmulas, escrituras e tomos são a essência de um mago, mas a experiência de vida de aventureiro é indispensável. Um grande conjurador deve sair, ver o mundo, enfrentar seus perigos e conhecer suas maravilhas.

Movrian Trewar nunca concordou com isso. Nem um pouquinho.

Desde que iniciou seus estudos, Movrian jamais se interessou pela vida de aventureiro. Preferia permanecer trancado em sua torre sem o contato de estranhos, estudando pelos livros conseguidos com mercenários e viajantes que eram muito bem recompensados.

Anos, décadas se passaram deste modo, e Mov, como era conhecido, adquiriu um conhecimento invejável para os padrões da pequena vila onde morava. Isso chamou a atenção dos mais jovens e mais curiosos, que passaram a bater na porta da torre de Mov em busca de aprendizado.

Anos mais tarde, um de seus aprendizes, Mastrah, foi expulso por usar de maneira errada suas habilidades. Revoltado, o rapaz sequestrou seu antigo mestre para se vingar.

Mov foi resgatado pela ladina Greiph, contratada por sua aprendiz predileta, Poli. Apesar do sucesso da missão, Poli morreu no decorrer da batalha contra Mastrah.

Angustiado pela perda, Mov aceitou fazer dupla com Greiph, por quem passou a nutrir grande afeição. Foi justamente a ladra quem lhe deu o medalhão e o manto de Brachian, após uma "expedição" a mansão de um nobre local.

Mesmo se dizendo contra a vida de aventureiro, Movrian aceitou a companhia de Alock Veinhaud e, após várias aventuras, foi uma das peças principais na lendária batalha da Ilha Corcalis.

Ao se ver obrigado a se separar de Greiph após estes acontecimentos, Mov presumidamente retornou a sua torre onde, dizem, passou a estudar encantamentos cada vez mais poderosos.

Movrian Trewar: Conjurador arcano (mago) 5; ND 5, Leal e Bom, DVs 5d4, PVs 14, Inic +2, Desloc 9m, CA 11, toque 11, surpreso 10, Ataques: base +2, +2 bordão (1d6 de dano), Fort +2, Ref +3, Von +9; For 10, Des 12 (+1), Cons 10, Int 18 (+4), Sab 18 (+4), Car 14 (+2).

Perícias: Concentração +12, Conhecimento (Arcano) +12, Conhecimento (História) +12, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +12, Identificar Magia +12, Usar Instrumentos Mágicos +10; **Talentos:** Estender Magia, Foco em Magia (Arcana), Magias em Combate, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa.

Magias: Magias arcanas por dia – seis de nível 0, seis de 1º nível e quatro de 2º nível. Magias conhecidas – nível 0: *Detectar Magia*, *Globos de Luz*, *Ler Magia*, *Mãos Mágicas*, *Raio de Gelo* e *Som Fantasma*; 1º nível: *Armadura Arcana*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Imagem Silenciosa* e *Mísseis Mágicos*; 2º nível: *Reflexos* e *Teia*.

Equipamento: bordão, espelho de metal, *Manto de Brachian*, grimório, saco de componentes de magias, mochila de couro, *pergaminho de Cerrar Portas*, *pergaminho de Proteção Contra o Mal*, *pergaminho de Arrombar*, *pergaminho de Imagem Menor*, *pergaminho de Invocar Aliado II*, *pergaminho de Toque do Carniçal*, *pergaminho de Ver o Invisível*, mapas variados e o *Amuleto de Brachian*.

O Amuleto de Brachian: o *Amuleto de Brachian* é um item antigo, ele se assemelha a um disco onde há uma pequena lapidação em forma de crânio de dragão, uma espécie de garra prende esse disco que é sustentado por uma grossa corrente. O item tem as mesmas propriedades de um *Amuleto da Saúde* (concede +2 em Cons), e ainda confere ao usuário o poder de conjurar a magia *Curar Ferimentos Moderados* (2d8+5), três vezes ao dia. O usuário não precisa ser um Conjurador para ativar qualquer efeito do amuleto. Ele ainda possui o interior oco que pode ser acessado por uma tampa rosqueada que é sua parte posterior. Se aberto, o amuleto revelará um pedaço de pergaminho, nele está desenhado um mapa antigo.

O Manto de Brachian: o *Manto de Brachian* é feito de um tecido incomum, parece sempre estar em ótimo estado e limpo. Suas bordas são enfeitadas com runas misteriosas e o fecho tem a forma de uma moeda feita de ossos. O item tem as mesmas propriedades de um *Manto da Resistência +1* e ainda confere ao usuário o poder de conjurar a magia *Bençãо* uma vez ao dia. O usuário não precisa ser um conjurador para ativar qualquer efeito do manto.

Greiph, a Ladina

Greiph nunca se viu exatamente como uma a ladra. Em seu modo de ver, sempre foi uma aventureira nata. Se apropriar de bens alheios capazes de ajuda-la em suas missões apenas fazia parte do negócio.

Mas, esta sempre foi uma de suas grande paixões. Jamais conseguiu recuar ante um desafio bem arquitetados. Sua curiosidade aliada a ambição de provar ser melhor do que os outros a fazia constantemente em missões cada vez mais perigosas. Aos poucos, Greiph passou a ser conhecida como a mais sortuda das ladinas de Moreania. Não havia lugar no qual ela não pudesse se infiltrar.

Exatamente por causa de sua fama, Greiph foi procurada pela aprendiz de maga Polt para uma importante tarefa: resgatar seu mestre Morman Trevar das garras de Mastrah, um antigo aprendiz rejeitado. Depois de muito esforço, a ladina conseguiu resgatar o velho mago, mas Polt morreu tragicamente durante o confronto contra o vilão.

Por conta do triste acontecimento, os dois passaram a andar juntos, agindo como mercenários, complementando agilidade e malícia com sabedoria e magia. Durante um assalto a mansão de um nobre, Greiph encontrou a *Espada*, o *Punhal*, o *Medalhão* e o *Manto de Brachian*. A ladina manteve os dois primeiros consigo e deu os últimos para o mago como sinal de lealdade.

Mal sabiam eles que estes artefatos seriam responsáveis por seu encontro com o guerreiro Mock Venthaad e a formação do grupo que viria a ser conhecido como Heróis da Estrela.

Após os eventos em Corcelo, Greiph partiu sozinha em busca de novos desafios. Seu paradeiro atual é desconhecido.

Greiph: Especialista ladina 5; ND 5; Caótica e Boa; DVs 5d6+10; PVs 34; Init +8; Desloc. 9m; C.A 16, toque 14, surpreso 16; Ataques: base +3, +2 *Espada de Brachian* (1d6+3 de dano) e +3 *Punhal de Brachian* (1d4+4 +1d6 de dano)*, +7 funda (1d4+2 de dano); Fort +6, Ref +8, Von +2; For 14 (+2), Des 18 (+4), Cons 15 (+2), Int 16 (+3), Sab 12 (+1), Car 17 (+3). *Greiph pode atacar com as duas armas ao mesmo tempo pois tem o talento Combater com Duas Armas, as penalidades já foram aplicadas.

Perícias: Abrir Fechaduras +12, Acrobacia +9, Arte da Fuga +9, Blefar +11, Equilíbrio +9, Escalar +10, Esconder-se +12, Furtividade +12, Operar Mecanismo +11, Prestidigitação +10, Procurar +11, Usar Cordas +7. **Talentos:** Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Combater com Duas Armas, Esquiva Sobrenatural, Evasão, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: armadura de couro, funda, 20 balas de funda, corda de 15m, ferramentas de ladrão, lanterna, frasco de óleo (2), odre, rações para viagem (5), vara de madeira de 3m, *Punhal de Brachian* e *Espada de Brachian*.

A Espada de Brachian: esta espada tem a lâmina comprida, mas pode ser manejada como se fosse uma espada curta por ser mais leve e ágil. Ela é feita toda de osso, parecendo um grande fêmur afiado e possui três encantamentos, têm um bônus de ataque mágico +1 e ainda conta com a habilidade *Defesa*. Ou seja, é uma *espada curta +1 da Defesa*. A terceira propriedade é relativa a perícia Esconder-se. Se o usuário da espada deseja pode se esconder e usar o seu lançamento na perícia (seus bônus totais) para ajudar amigos que estiverem próximos a se esconderem. Em outras palavras, aliados do usuário da espada que estiverem a até 1,5m de distância dele podem se esconder, usando o número rolado daquele que estiver empunhando a espada. Por exemplo, se Greiph possui um bônus de +12 em Esconder-se e rolar um 10 no d20, terá um total de +22. Os aliados que também tentam se esconder e estiverem a menos de 1,5m de distância usarão esse bônus e não precisarão rolar a perícia. A espada ainda possui um compartimento secreto na sua empunhadura, ele camufla um botão que, se pressionado, abrirá esse compartimento. Dentro da empunhadura, há um pedaço de pergaminho com uma mapa muito antigo desenhado.

O Punhal de Brachian: o *Punhal de Brachian* se assemelha a uma costela de osso afiada e pontiaguda. A arma funciona como uma *adaga +2*, porém ainda possui um outro encantamento. Todo ataque com o punhal desfere 1d6 pontos de dano adicionais, pois a arma sempre consegue acertar pontos vitais. Esse encantamento funciona exatamente como o talento Ataque Furtivo, entretanto, o inimigo não precisa estar surpreso para se aplicar o dano adicional. Qualquer outro aliado do usuário do punhal, que ataque na mesma rodada o mesmo inimigo também receberá um bônus de +1d6 para o dano, caso acerte o ataque. Esses efeitos não funcionam caso a criatura seja imune a acertos decisivos, como mortos vivos e construtos.

DRAGON'S BRIDE

Quando a Ilha Nobre foi invadida e devastada por povos humanos, a Deusa dos Animais chorou. Seu irmão, o Deus dos Monstros, ergueu-se como um dragão furioso e destruiu todos os humanos invasores **para sempre. Mas os animais, assustados, pediram para ser** transformados em humanos. Assim nasceram os Moreau, habitantes dos Reinos de Moreania, onde as pessoas podem ter características físicas de animais.

Neste cenário, um guerreiro errante tem sua pescaria interrompida quando dois irmãos [illegible], salvando os jovens **Al'Hanna** e **Melokk** — respectivamente, clérigos da Dama Alva e do Indomável.

O homem-lobo não pode (ou não quer) falar, e até agora não revelou seu nome, **Koi**. [illegible] **Cordora** [illegible] parece irritar bastante o guerreiro, embora a razão ainda não seja clara.

Quando Koi prepara-se para partir com seus peixes, surge outra visita inesperada: um humano em mantos luxuosos, possivelmente um mago, flutua ameaçador sobre a lagoa.

PARTE 2

[illegible]

É COMO EU DISSE! SOU CIUMENTO!

SOU O SENHOR DESTA REGIÃO E TUDO QUE EXISTE NELA!

EU GOVERNO E PROTEJO SEUS HABITANTES! E NÃO GOSTO DE FORASTEIROS!

GOSTO MUITO MENOS DAQUELES ARMADOS COM ESPADAS

E MENOS AINDA DAQUELES COM VARAS DE PESCAR!

É ISSO MESMO! AS CARPAS QUE VOCÊ ESTAVA PESCANDO SÃO MINHAS!

CARPAS COLORIDAS SÃO PEIXES ESPECIAIS! LEVAM DÉCADAS, SÉCULOS PARA CRESCER!

É UMA ESPERA BEM LONGA, ATÉ MESMO PARA MIM!

SÓ MESMO UM BÁRBARO IGNORANTE PENSARIA EM COMER UMA DELAS!

OU UM VIRA-LATAS MORTO DE FOME, TALVEZ?

NÃO GOSTA QUE CHAMEM DE CACHORRO

ESTOU PENSANDO EM MATAR VOCÊ E NÃO ... GAR MAIS PARA O ASSUNTO!

VOCÊ SUGERE ALGUMA ALTERNATIVA?

GOSTA DE UM PAPINHO FURADO O CIDADÃO, HEIM?

SENHOR DA REGIÃO... PROTEJO SEUS HABITANTES... TÁ, FALOU...

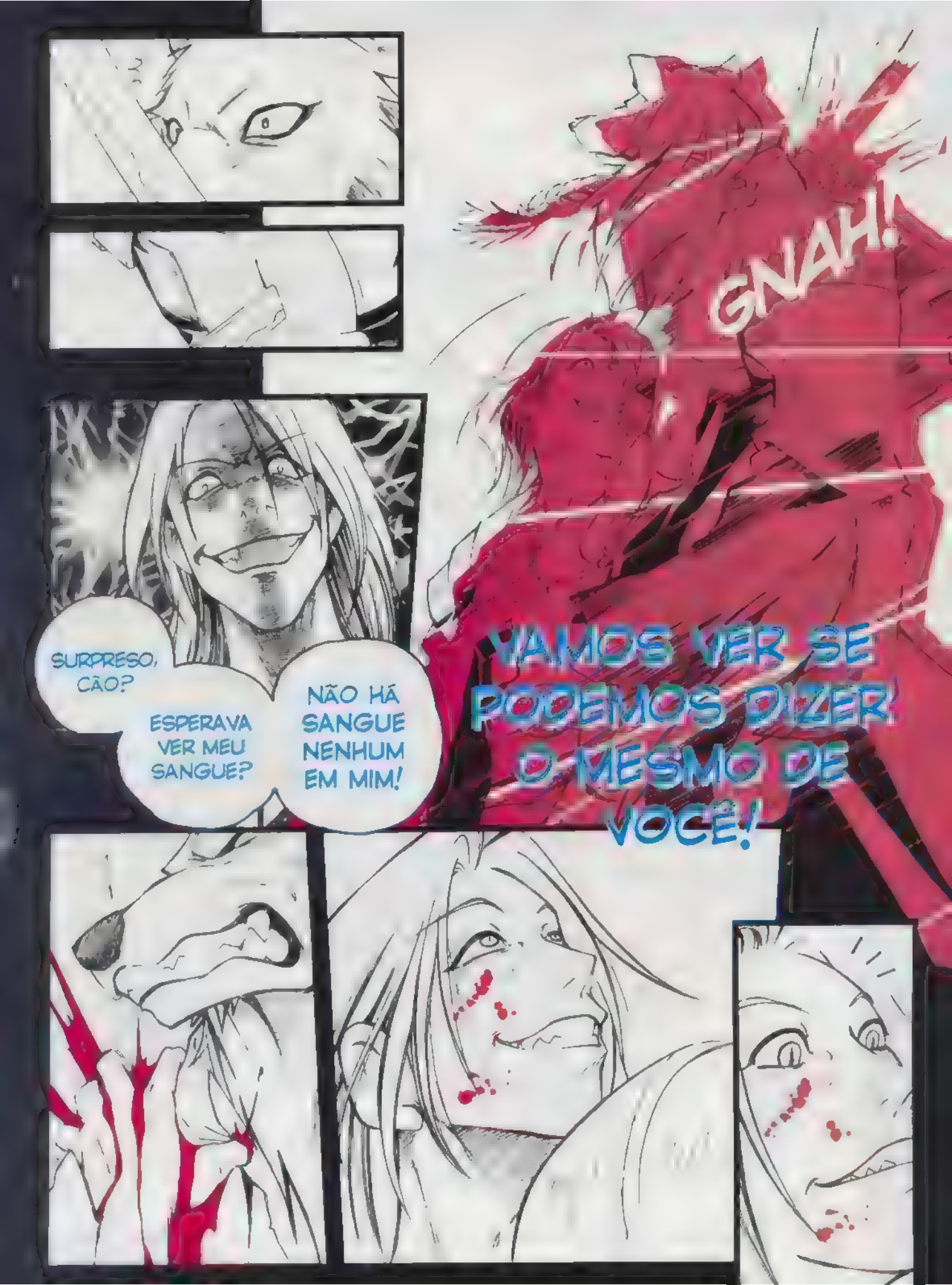
E A GENTE SE PERGUNTA... **ONDE** ELE ESTAVA ENQUANTO OS MONSTROS ATACAVAM OS CLÉRIGOS?

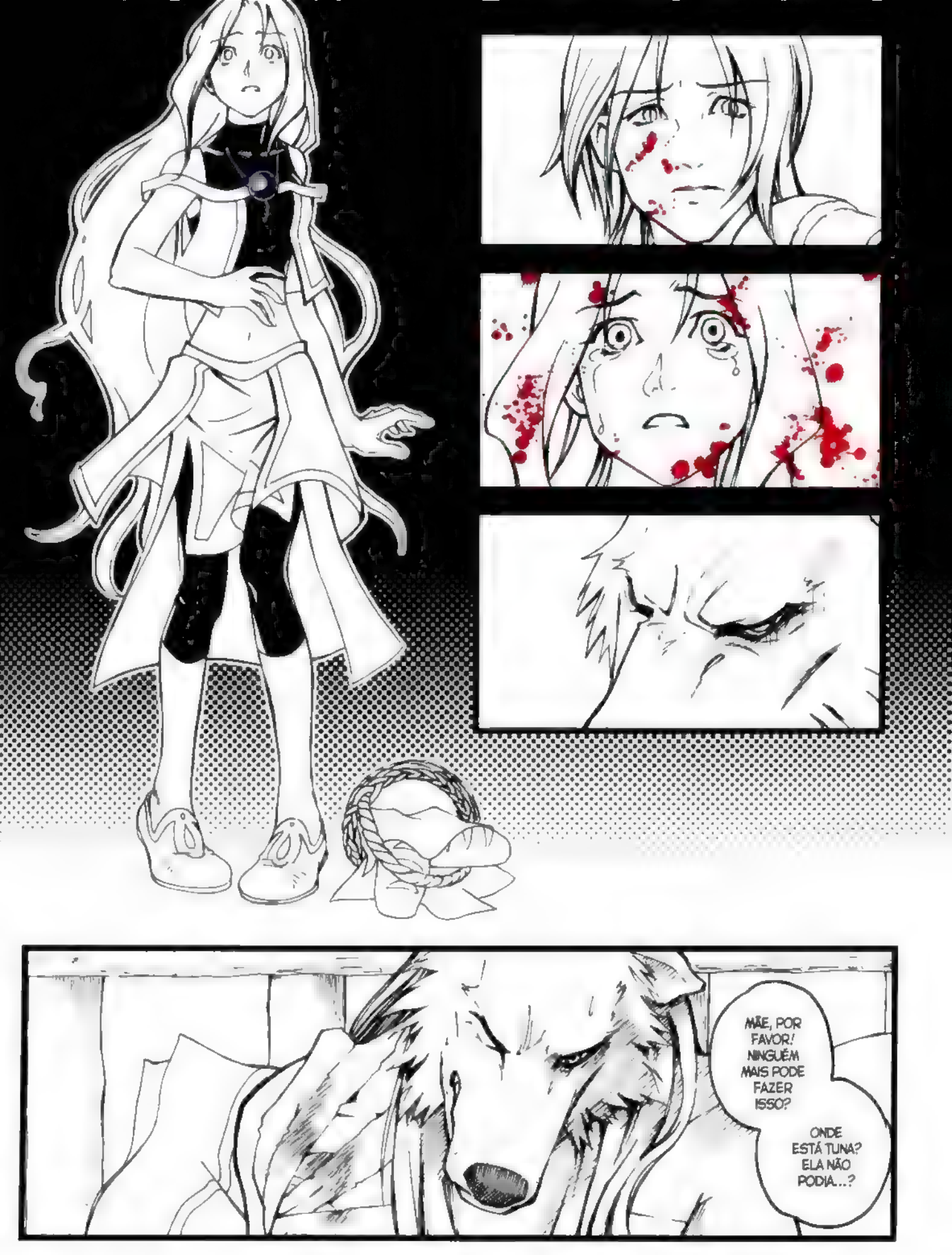
NÃO TEM JEITO ELE DEVE VER O PEIXE FAZER O QUÊ?
AH, BEM MELHOR! MUITO MAIS CIVILIZADO!
VEJO QUE SUA ESPADA É MAIOR QUE SUA CORAGEM
E SUA PRUDÊNCIA É AINDA MAIOR QUE AMBAS!
VOCÊ VAI EMBORA SEM LUTAR OU PROTESTAR!
EU PERGUNTE POR UMA ALTERNATIVA! E AINDA ME OFERECE UMA BASTANTE RAZOÁVEL!
UMA PENA QUE EU NÃO SEJA UMA PESSOA RAZOÁVEL!
FLLLOOOOWWWW
É, EU SEI! VOCÊ SABIA QUE ELE NÃO IA DEIXAR A GENTE SAIR ASSIM NA BOA!
MAS NÃO CUSTAVA TENTAR, NÉ?
PUSTA RAIO NO RABO!

AGORA VEJAMOS... VOCÊ AINDA ESTÁ POR AQUI, CERTO?
NÃO MORREU COM APENAS ESTE ATAQUE, CERTO?
SERIA DECEPCIONANTE...
TA-DAH!
AH, ASSIM É BEM MELHOR!
MUITO MAIS CIVILIZADO...
bate bate bate bate bate bate bate
...AINDA QUE NÃO MUITO INTELIGENTE!
cai
VEM CÁ, A GENTE JÁ TEVE ESSA CONVERSA TROCENTAS VEZES!
ESPADA É LEGAL! SÉRIO MESMO! COISA DE MACHO!
MAS VOCÊ PRECISA INVESTIR EM ARCO E FLECHA UM DIA DESTES!
FUGINDO TÃO CEDO? PRUDENTE, MAS INÚTIL!
PARECE QUE HOJE TEM SIDO UM DIA DE DECISÕES INFELIZES!
ESPECIALMENTE PORQUE VOCÊ ESTÁ CORRENDO NA DIREÇÃO...
...ERRADA?

MUITO ESPERTO! EU ADMITO! PARABÉNS!
AGORA NÃO POSSO LANÇAR OUTRO RAIO SEM MATAR MINHAS PRÓPRIAS CARPAS!
MAS POSSO SABER COMO PRETENDE FUGIR SEM..?
TCHUNK!
CAI DENTRO, MALUCO
VOCÊ TÁ USANDO UM PEIXE COMO REFÉM?
DESESPERO É ISSO O RESTO É CONVERSA

GGGRRAAAARRR
TCHUNK!
CERTO, CERTO! VOCÊ CONSEGUIU FAZER ELE CHEGAR JUNTO PARA LUTAR CORPO-A-CORPO E USAR A ESPADA!
NÃO FALO MAIS NADA!
TÁ SE ACHANDO!


GNAH!
VAMOS VER SE PODEMOS DIZER O MESMO DE VOCÊ!
SURPRESO, CÃO?
ESPERAVA VER MEU SANGUE?
NÃO HÁ SANGUE NENHUM EM MIM!


MÃE, POR FAVOR! NINGUÉM MAIS PODE FAZER ISSO?
ONDE ESTÁ TUNA? ELA NÃO PODIA...?

NÃO, AMOR! VOCÊ SABE QUE NÃO!
SUA IRMÃ ESTÁ TRABALHANDO DURO PARA TERMINAR SEU VESTIDO!
MAS EU NÃO QUERO ENTRAR LÁ! NÃO QUERO FICAR COM ELE!
ELE FEDE! O QUARTO TÁ COM CHEIRO DE CACHORRO MOLHADO!
QUANDO ELE SAIR, VAMOS TER QUE QUEIMAR A ROUPA DE CAMA!
VOCÊ DEVIA TER PENSADO NISSO ANTES DE SALVAR SUA VIDA!
ANTES DE INTERROMPER LORDE BETTA QUANDO ELE CASTIGAVA UM VÂNDALO!
MAS EU NÃO SALVEI NINGUÉM!
SÓ ESTAVA LEVANDO COMIDA PARA AS CARPAS! OUVI UM BARULHÃO E FUI VER!
COMO EU PODIA SABER QUE...?
GATO SEM NOÇÃO DO PERIGO
AMOR, POR SUA CAUSA ELE AINDA VIVE! ENTÃO, ELE É SUA RESPONSABILIDADE!
ALÉM DISSO, LORDE BETTA DISSE QUE ELE DEVERIA SE RECOBRAR AQUI!
QUERIA QUE ELE TIVESSE MORRIDO!

ENTÃO VAMOS FAZER ASSIM...
APENAS VEJA SE ELE ESTÁ ACORDADO E OFEREÇA ESTE COZIDO...
...E EU CUIDO DELE DAQUI EM DIANTE, ESTÁ BEM?
HMM, TÁ BOM!
ENTÃO EU VOU PASSEAR NO LAGO DEPOIS, TUDO BEM?
NÃO DEMORE, ESTÁ FICANDO TARDE!
HÃ?!
ELE OUVIU A CONVERSA TODA
AQUI, EU TROUXE COMIDA!
LARGA O MEU GATO! ELE É LIMPINHO!
ELA TÁ SEM GRAÇA MAS NÃO DÁ O BRAÇO A TORCER

QUE FALTA DE SORTE, VIU? TINHA DOIS CLÉRIGOS NA ALDEIA ATÉ ESTA MANHÃ!
SE AINDA ESTIVESSEM AQUI, PODIAM LANÇAR UMA MAGIA DE CURA E DEIXAR VOCÊ BOM!
E VOCÊ NÃO PRECISARIA FICAR AQUI!
VAI TER QUE TOMAR BANHO, BICHANO!
NÃO TEM TALHERES
O FESTIVAL DOS NOMOS É DAQUI A DUAS SEMANAS! ESTÁ TODO MUNDO OCUPADO!
E NINGUÉM QUER GENTE ESTRANHA POR AQUI QUANDO...
PAUZINHOS?!
NUNCA VI COMER ASSIM!
HÃ...
MEU NOME É DAFNIA!
E O SEU, QUAL É?
PEGANDO UM NEGÓCIO AQUI NO BOLSO
魚里
EU NÃO SEI LER ISSO!

AINDA NÃO SEI LER ISSO!
E VOCÊ SABE MUITO BEM, NÃO É?
TÁ ME TIRANDO!
魚里
小い
AGORA TEM LEGENDA, Ó!
SEU TRASTE FEDIDO!
QUERIA QUE MEU NOIVO TIVESSE MATADO VOCÊ!
QUEM?!

PUF... AFFF... PESADO...
PÁRA DE COMER, SEU MORTO-DE-FOME!
ACEITA SOBREMESA, SENHOR VÂNDALO?

ELES VOLTARAM!

O grande sucesso dos quadrinhos nacionais em versão definitiva!

HOLY avenger RELOADED

Dos premiados Marcelo Cassaro e Erica Awano

Não perca as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork, na busca pelos Rubis da Virtude.

"Foi terrível e, ao mesmo tempo, fantástico. Minha autodescoberta como humana e minha reconciliação com Allihanna."
Lisandra

"Tá, não sou nenhum paladino, mas até que não fiz feio, vai?"
Sandro Galtran

"OIII, ZENTÊ! Tamo de volta aaaa!"
Niele

"Hunk, cadê o rango? E a cerveja? Que raio de relançamento é esse?"
Tork

COM EXTRAS INÉDITOS E A QUALIDADE MYTHOS EDITORA

QUINZENALMENTE, NAS BANCAS.
DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.

Paladinos! Bárbaros! Monges! Magos! Druidas! Bardos!

Qual deles você deseja ser?

editora manticora

www.manticora.com.br